

UNIVERSIDADE FEDERAL DE UBERLÂNDIA
FACULDADE DE EDUCAÇÃO – FAGED
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM TECNOLOGIAS, COMUNICAÇÃO E
EDUCAÇÃO

MARCELO SILVA SANTOS

**E-BOOK HIPERLINK: CATÁLOGO DE FERRAMENTAS DIGITAIS COMO
ESTRATÉGIA DIDÁTICA PARA A EDUCAÇÃO BÁSICA**

UBERLÂNDIA, MINAS GERAIS

2019

MARCELO SILVA SANTOS

**E-BOOK HIPERLINK: CATÁLOGO DE FERRAMENTAS DIGITAIS COMO
ESTRATÉGIA DIDÁTICA PARA A EDUCAÇÃO BÁSICA**

Relatório técnico-científico apresentado ao Programa de Pós-graduação em Tecnologias, Comunicação e Educação da Universidade Federal de Uberlândia, como requisito parcial para a obtenção do título de mestre em Tecnologias, Comunicação e Educação.

Orientador: Prof. Dr. Luciano Vieira Lima

UBERLÂNDIA, MINAS GERAIS

2019

Ficha Catalográfica Online do Sistema de Bibliotecas da UFU
com dados informados pelo(a) próprio(a) autor(a).

S237 Santos, Marcelo Silva, 1973-
2019 E-Book Hiperlink [recurso eletrônico] : catálogo de ferramentas digitais como estratégia didática para a educação básica / Marcelo Silva Santos. - 2019.

Orientador: Luciano Vieira Lima.

Dissertação (Mestrado) - Universidade Federal de Uberlândia,
Pós-graduação em Tecnologias, Comunicação e Educação.

Modo de acesso: Internet.

Disponível em: <http://dx.doi.org/10.14393/ufu.di.2019.2296>

Inclui bibliografia.

1. Educação. I. Vieira Lima, Luciano, 1960-, (Orient.). II.
Universidade Federal de Uberlândia. Pós-graduação em
Tecnologias, Comunicação e Educação. III. Título.

CDU: 37

Bibliotecários responsáveis pela estrutura de acordo com o AACR2:
Gizele Cristine Nunes do Couto - CRB6/2091
Nelson Marcos Ferreira - CRB6/3074


UNIVERSIDADE FEDERAL DE UBERLÂNDIA

Coordenação do Programa de Pós-Graduação em Tecnologias, Comunicação e Educação

Av. João Naves de Ávila, 2121, Bloco 1G, Sala 156 - Bairro Santa Mônica, Uberlândia-MG, CEP 38400-902
 Telefone: +55 (34)3291-6395 / (34)3291-6396 - ppgce@faced.ufu.br - www.ppgce.faced.ufu.br


ATA DE DEFESA - PÓS-GRADUAÇÃO

Programa de Pós-Graduação em:	Tecnologias, Comunicação e Educação				
	Dissertação de Mestrado Profissional, 15/2019/102, PPGCE				
Data:	trinta de agosto de dois mil e dezenove	Hora de início:	18:10	Hora de encerramento:	19:30
Matrícula do Discente:	11712TCE018				
Nome do Discente:	Marcelo Silva Santos				
Título do Trabalho:	E-book hiperlink: catálogo de ferramentas digitais como estratégia didática na educação básica				
Área de concentração:	Tecnologias, Comunicação e Educação				
Linha de pesquisa:	Mídias, Educação e Comunicação				
Projeto de Pesquisa de vinculação:	Projeto Vortal.				

Reuniu-se na sala 135, Campus Santa Mônica, da Universidade Federal de Uberlândia, a Banca Examinadora, designada pelo Colegiado do Programa de Pós-graduação em Tecnologias, Comunicação e Educação, assim composta: Professores Doutores: Vanessa Matos dos Santos - UFU; Daniela Carvalho Monteiro Ferreira - PUC; Luciano Vieira Lima, orientador(a) do(a) candidato(a).

Iniciando os trabalhos o(a) presidente da mesa, Dr(a). Luciano Vieira Lima, apresentou a Comissão Examinadora e o candidato(a), agradeceu a presença do público, e concedeu ao Discente a palavra para a exposição do seu trabalho. A duração da apresentação do Discente e o tempo de arguição e resposta foram conforme as normas do Programa.

A seguir o senhor(a) presidente concedeu a palavra, pela ordem sucessivamente, aos(às) examinadores(as), que passaram a arguir o(a) candidato(a). Ultimada a arguição, que se desenvolveu dentro dos termos regimentais, a Banca, em sessão secreta, atribuiu o resultado final, considerando o(a) candidato(a):

Aprovado(a).

Esta defesa faz parte dos requisitos necessários à obtenção do título de Mestre, sendo necessário que o discente faça os ajustes sugeridos pela banca.

O competente diploma será expedido após cumprimento dos demais requisitos, conforme as normas do Programa, a legislação pertinente e a regulamentação interna da UFU.

Nada mais havendo a tratar foram encerrados os trabalhos. Foi lavrada a presente ata que após lida e achada conforme foi assinada pela Banca Examinadora.



Documento assinado eletronicamente por **Luciano Vieira Lima, Membro de Comissão**, em 30/08/2019, às 19:25, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 6º, § 1º, do [Decreto nº 8.539, de 8 de outubro de 2015](#).



Documento assinado eletronicamente por **Vanessa Matos dos Santos, Professor(a) do Magistério Superior**, em 30/08/2019, às 19:25, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 6º, § 1º, do [Decreto nº 8.539, de 8 de outubro de 2015](#).



Documento assinado eletronicamente por **Daniela Carvalho Monteiro Ferreira, Usuário Externo**, em 30/08/2019, às 19:29, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 6º, § 1º, do [Decreto nº 8.539, de 8 de outubro de 2015](#).



A autenticidade deste documento pode ser conferida no site https://www.sei.ufu.br/sei/controlador_externo.php?acao=documento_conferir&id_orgao_acesso_externo=0, informando o código verificador **1499268** e o código CRC **66199A1B**.

Este livro é dedicado a
todos os educadores brasileiros,
autênticos heróis e heroínas nacionais.

AGRADECIMENTOS

Gratidão a Deus: Inteligência Suprema e causa primeira de todas as coisas!

Aos professores do Programa de Pós-Graduação em Tecnologias, Comunicação e Educação pelas estimadas colaborações nesta jornada.

Ao professor Dr. Luciano Vieira Lima por todas as orientações e exemplos inspiradores.

Aos membros das bancas de qualificação e de defesa, pelas colaborações tão significativas para a realização deste trabalho.

À Luciana Santos, secretária do PPGCE, pela assertividade e pela prestatividade.

Aos educadores e diretores que participaram das pesquisas na Escola Municipal Hilda Leão Carneiro e no Centro de Estudos e Projetos Educacionais Julieta Diniz (CEMPE).

À professora Eliamar Godoi e ao CEPAE: Centro de Ensino, Pesquisa, Extensão e Atendimento em Educação Especial da UFU pelo apoio profissional de Amanda Valentim, Andreлина Heloisa e Raquel Bernardes na versão com janela de Libras do filme “O Casamento da Ararinha-azul”.

Aos meus familiares: em especial, Juliana e Diana Branco, por me apoiarem em todas as horas.

À Irene Artiaga Gomes da Costa e amigos da AMUSC, pela mentoria espiritual.

À educadora Izabel Cristina Alves de Souza, minha fada-madrinha, pela inspiração e pelo incentivo, desde a alfabetização com histórias em quadrinhos.

Quando a UNESCO persegue hoje uma cultura de paz, percebe-se logo que a âncora dessa busca é a educação, pois a conquista da paz pressupõe, entre outros, o direito à educação. É por intermédio da educação que reside a esperança de formação de mentes verdadeiramente democráticas. Sob esse aspecto, a Declaração Universal dos Direitos Humanos assinada em 1948, em seu Artigo 26, estabelece que toda pessoa tem direito à educação. A educação deve ter como objetivos o pleno desenvolvimento da personalidade humana e o fortalecimento do respeito pelos direitos humanos e pelas liberdades fundamentais. Ela deve promover a compreensão, a tolerância e a amizade entre todas as nações e os grupos religiosos e raciais. (WERTHEIN, DA CUNHA, 2005. p. 7)

SANTOS, Marcelo Silva. **Hiperlink**: catálogo de ferramentas digitais como estratégia didática para a educação básica. 100 f. Relatório técnico-científico (Programa de Pós-graduação em Tecnologias, Comunicação e Educação) - Universidade Federal de Uberlândia, Uberlândia, 2019.

RESUMO

O presente trabalho descreve a construção de um catálogo digital (e-Book) organizado com o intuito de promover a interação e o diálogo entre alunos e professores no ambiente escolar, relacionando fontes de incentivo à cidadania e à alfabetização digitais. O projeto instrucional do e-Book “Hiperlink” reúne ferramentas didáticas sem a pretensão de ranqueá-las e convida o educador a conhecer (ou reconhecer) e compartilhar fontes capazes de ativar o espírito investigador e ampliar a consciência do aprendiz sobre o impacto social gerado pelo poder da tecnologia na educação. O conteúdo é capitulado da seguinte forma: I) O Poder do Hiperlink; II) Cidadania Digital; III) Ferramentas Avançadas; IV) Impacto Social; V) Protagonismo Infantojuvenil e VI) Produção Autoral. O público-alvo é o educador, enquanto influenciador digital na Educação Básica, oferecendo subsídios para a formação de cidadãos mais bem preparados para os desafios profissionais da Era da Internet e da Multimídia.

Palavras-chave: Aprendizagem; Cidadania Digital; Alfabetização Multimídia; Tecnologia e Educação; Comunicações Digitais.

SANTOS, Marcelo Silva. **Hyperlink**: catalog of digital tools as a didactic strategy for basic education. 100 f. Technical-scientific report (Postgraduate Program in Technologies, Communication and Education) - Federal University of Uberlândia, Uberlândia, 2019.

ABSTRACT

This paper describes the construction of an e-Book that was organized aiming the promotion of the interaction and dialogue among students and teachers in the school environment, relating sources of incentive to digital citizenship and literacy. The instructional project of the e-Book “Hyperlink” brings together didactic tools without pretending to rank them and invites the educator to know (or to acknowledge) and share sources capable of activating the learner's investigative spirit and increasing their awareness on the social impact generated by the power of technology in education. The content is subdivided as follows: I) The Power of Hyperlink; II) Digital Citizenship; III) Advanced Tools; IV) Social Impact; V) Children and Teenager's Protagonism and VI) Authorial Works. The target audience is the educator, as a digital influencer in Basic Education, and this report offers subsidies to educate citizens more well prepared for the professional challenges of the Internet and Multimedia Era.

Keywords: Learning; Digital citizenship; Multimedia Literacy; Digital communications; Technology and Education.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1	Capa do livro Guia Prático do Cinema de Animação	15
Figura 2	Café Umbral e a técnica rotoscopia 2D	16
Figura 3	Filme convidado na Mostra de Cinema de Ouro Preto/MG (2013)	19
Figura 4	Mídias F7, Educação e Comunicação	20
Figura 5	Protótipo da página HTML “Subsídios Cognitivos”	24
Quadro 1	Top 12 “Baleia Azul no Youtube”	26
Quadro 2	Canal e-farsas versus Top 12 Baleia Azul no Youtube	27
Figura 6	Landing Page para acessar um guia digital	36
Figura 7	Gráfico publicado na IstoÉDinheiro, em 09 nov.2018	37
Quadro 3	Os 21 livros mais vendidos em 2018	38
Quadro 4	Resultado da pesquisa de equipamentos audiovisuais	39
Quadro 5	Resultado da pesquisa sobre fontes de acesso a filmes	40
Quadro 6	Resultado da pesquisa sobre horas de exibição de filmes	41
Quadro 7	Ranking de familiaridade dos educadores com ferramentas digitais	43
Figura 8	Comparativo da capa original DC Comics e e-Book “Hiperlink”	47
Figura 9	Escultura Cabeça de Aristóteles, na Áustria	48
Figura 10	Sumário I do e-Book “Hiperlink”	49
Figura 11	Sumário II do e-Book “Hiperlink”	50
Quadro 8	Top 10 “F7 Produções no Youtube”, em 25 abr.2019	56
Figura 12	Prêmio Melhor Filme Documentário “F7 20 Anos”	77

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	13
1.1	Memorial Acadêmico	14
1.2	Apresentação	22
1.3	Problema/produto	23
1.4	Justificativa	26
1.5	Objetivos	29
2	CONCEITOS	31
2.1	Alfabetização Multimídia	31
2.2	Legislação	33
2.3	E-books	35
3	PROCEDIMENTOS DE DESENVOLVIMENTO.....	39
3.1	Elaboração e Aplicação de Pesquisas	39
3.2	Elaboração do Produto	44
3.3	Apresentação do Conteúdo	47
4	EXEQUIBILIDADE E APLICABILIDADE	51
4.1	Cronograma	51
4.2	Orçamento	51
4.3	Divulgação e Distribuição	52
5	CONSIDERAÇÕES FINAIS	54
5.1	Cinema e Educação no Brasil	54

5.2	Leis de Incentivo à Cultura	55
5.3	Nos Bailes da Vida	56
	REFERÊNCIAS	59
	APÊNDICE	61
	APÊNDICE A – Questionário 1	63
	APÊNDICE B – Questionário 2	64
	APÊNDICE C – Acervo F7 Filmes: listagem por tema	65
	APÊNDICE D – Prefácio do e-Book “Hiperlink”	72
	APÊNDICE E – Capa do e-Book “Hiperlink”	73
	APÊNDICE F – Catalogação	74
	APÊNDICE G – Layout (Página 19)	75
	APÊNDICE H – Layout (Página 49)	76
	APÊNDICE I – F7® Produções	77
	APÊNDICE J – Ilustrações de Leonardo da Vinci no “Hiperlink”	80
	APÊNDICE K – Layout (Página 96)	81
	APÊNDICE L – Última capa do e-Book “Hiperlink”	82
	APÊNDICE M – Curta Geração da Luz	83

1 INTRODUÇÃO

Este relatório tem como objetivo apresentar a produção do e-Book “Hiperlinks: catálogo de ferramentas digitais como estratégia didática para a educação básica”¹, que foi idealizado para compartilhar fontes de incentivo à cidadania digital e à alfabetização multimídia. O conteúdo do e-Book foi organizado no biênio 2017-2018 visando a incrementar o processo de aprendizado via internet, dentro ou fora do ambiente escolar, com base nos pilares da educação para o século XXI, segundo a UNESCO.

O autor/organizador é responsável por todas as etapas de criação, da pré-produção à publicação. O conteúdo poderá ser acessado de forma sequencial (linear) ou exploratória (não-linear), com o uso de hiperlinks, via computadores ou dispositivos móveis. A estrutura do e-Book “Hiperlinks” conduzirá o leitor a um conteúdo organizado por tema, de forma gradual, em seis capítulos:

- I) O Poder do Hiperlink;
- II) Cidadania Digital;
- III) Ferramentas Avançadas;
- IV) Impacto Social;
- V) Protagonismo Infantojuvenil e;
- VI) Produção Autoral.

Nesta publicação, o leitor poderá explorar a navegação de forma intuitiva, a partir do sumário, com: a) Navegação interna (link “Voltar Para o Sumário” em todas as páginas) e b) Navegação externa (os hiperlinks serão abertos via navegador em novas janelas). Pretende-se com este e-Book divulgar fontes gratuitas de estímulo ao aprendiz, tais como Google Earth, Disney Cidadania e a plataforma Khan Academy, que, em 2019, se alinhou à Base Nacional Comum Curricular².

A partir do lançamento desta publicação digital, o organizador iniciará a produção de vídeos curtos que serão publicados no canal Youtube/estúdiOf7 para promover o e-Book,

¹ Disponível para download em: <https://drive.google.com/open?id=1FoVErvnnUmUVdfs32PWHHTHvz75TJgT3>

² Disponível em: http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_EI_EF_110518_versaofinal_site.pdf. Acessado em 14 abr.2019.

interagir com o público e compartilhar os hiperlinks comentados também na descrição dos vídeos, seguindo o mesmo projeto instrucional do catálogo digital.

1.1 MEMORIAL ACADÊMICO

Iniciei a graduação em Artes Visuais na Universidade Federal de Uberlândia, em 1994, com ênfase em histórias em quadrinhos e cinema de animação, mas a minha relação com design gráfico e publicações, impressas e digitais, teve início muito antes disso.

Nasci em 1973 e logo comecei a “perceber o movimento”. Almejando explorar o espaço sideral, mergulhei na ficção científica. Decidi ser desenhista animador, o que, no Brasil, nos anos 80, parecia ser um sonho tão distante quanto ingressar na NASA.

Interessava-me pela magia das artes sequenciais e, no meu Banco de Memórias Audiovisuais, catalogava quadrinhos, desenhos animados, filmes e programas de TV.

A aquisição sensorial de imagens e sons estava em pleno curso, ainda que não me atinasse para o fato de que Hanna-Barbera, Walt Disney e Hebert Richards eram nomes próprios. Aprenderia a ler, a escrever e a desenhar com os “gibis”, antes da pré-escola.

Daniel Azulay foi responsável pela minha primeira experiência de aprendizado à distância. A sua pioneira didática com recursos audiovisuais no programa “Turma do Lambe-lambe” foi precursora dos inúmeros canais de tutoriais hoje disponíveis no Youtube.

Porém, no final do século XX, antes da Web 2.0, garimpávamos no Brasil os poucos recursos didáticos sobre cinema de animação, provenientes dos EUA, Japão e Europa.

A popularização do scanner e de softwares de edição representou uma revolução digital, pois otimizou o processo criativo e dispensou o uso do plástico acetato, das tintas e de toda a cara parafernália antes necessária para se produzir um filme de animação.

Por outro lado, para ser gerado em um PC 486, o processamento digital de alguns segundos em CGI (computer graphics imaging) poderia demorar horas, até mesmo dias.

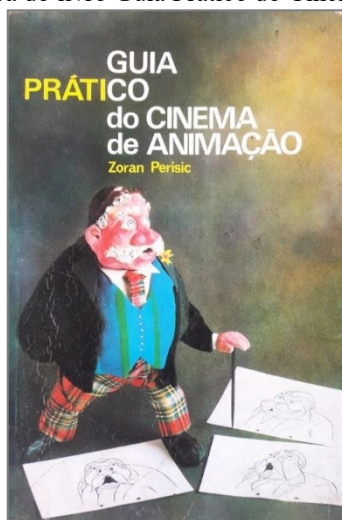
Aprendia com Maurício de Sousa, Ziraldo, Marvel, DC Comics, entre outras fontes relevantes, como as tirinhas locais dos cartunistas Maurício Ricardo, Roberval Coelho e

Valtênio Spíndola, no extinto Jornal Correio de Uberlândia, e com “Los Três Amigos”: Angeli, Glauco e Laerte, no Jornal Folha de São Paulo e na revista Chiclete com Banana.

Em 1996, abdiquei da lida de assistente administrativo para estagiar na produtora Bureau de Criação, onde conheci os animadores Maciel Machado e Alexandre Mastrella.

Nesse tempo, a biblioteca da UFU, no Campus Santa Mônica, dispunha de um único livreto sobre desenhos animados: o Guia Prático do Cinema de Animação – uma fonte valiosa na busca de conhecimento técnico para produzir filmes de animação 2D.

Figura 1 – Capa do livro Guia Prático do Cinema de Animação



Fonte: Zoran Perisic.

Naquele panorama, aparentemente escasso, um evento especial renovou a minha persistência: em 1997, a minha obra “Irmãos Necrófilos” foi uma das dez Histórias em Quadrinhos selecionadas para o Salão Nacional de Humor Universitário de Piracicaba/SP.

Não tinha como voltar atrás, nem desistir das artes sequenciais. Empolguei-me e, para a conclusão da graduação em Artes Visuais (antes Artes Plásticas), ambicionei produzir o filme de terror “Café Umbral”: que seria uma animação 2D, com 15 minutos de duração. Optei pela técnica rotoscopia, que se baseia em filmagens com atores para garantir realismo, seguindo a rota do movimento corporal.

Seria este o caminho mais viável pois, apesar do resultado estético sofisticado, a rotoscopia já fora usada por Walt Disney nos anos 1930, em “Branca de Neve e Os Sete Anões”, por exemplo, sendo que o primeiro aparelho rotoscópio já havia sido patenteado em 1917 por Max Fleischer.

Após concluir o roteiro e os story-boards, dirigi dezenas de figurantes e dez atores profissionais (voluntários) nas filmagens realizadas no extinto Public Bar, no Topas? Motel e nos arredores do Campus Santa Mônica, com duas câmeras VHS, sendo uma cedida pela UFU.

Depois de concluir a seleção de cenas em uma ilha de edição analógica, também na UFU, precisaria digitalizar os 15 minutos editados para produzir cerca de dez mil desenhos, que seriam realizados a partir da rota de movimentos dos atores.

Contudo, se hoje uma obsoleta fita magnética VHS pode ser digitalizada por dez reais, em 1999 este serviço custava milhares de reais em laboratórios de cinema, nas capitais paulista ou carioca.

No intuito de viabilizar este serviço, bem como contratar desenhistas, coloristas digitais, músicos, técnicos de áudio, distribuição de VHS e divulgação, surgiu a necessidade de se pleitear recursos públicos. Foi então que elaborei o primeiro projeto cultural.

Após a aprovação ser publicada no Diário Oficial da União (DOU), descobri que – além de idealizar, orçar, elaborar e aprovar um empreendimento audiovisual no Ministério da Cultura – a etapa mais difícil seria captar recursos financeiros junto à iniciativa privada, via Lei Rouanet, ainda mais para um filme de terror de diretor iniciante no interior das Gerais.

A animação “Café Umbral” não foi concluída, mas propiciou valiosa experiência na direção artística e introdutória aos meandros burocráticos da elaboração criativa de projetos culturais, sendo que, no Trabalho de Conclusão de Curso de Graduação em Artes Visuais, foram apresentados com êxito: roteiro, story-boards, estudos de personagens, formulários da Lei Rouanet, documentação da aprovação no extinto Ministério da Cultura e, como a “cereja do bolo”, as filmagens realizadas e editadas a partir dos story-boards.

Figura 2 – Café Umbral e a técnica rotoscopia 2D



Fonte: o autor.

No mercado publicitário, trabalhei como designer gráfico especializando-me em programação visual para projetos culturais e educacionais: catálogos, livros, cartazes, CDs, CD-ROMs, DVDs, VTs e animações para entidades como Sesc Uberlândia e Cia. EmCantar.

Criava interfaces e animações interativas para softwares e websites na época em que o internauta precisava instalar o plugin “Flash Player” para carregá-las e assisti-las.

Produzia filmes leves de animação vetorial 2D, com poucos kilobytes³, para facilitar o precário carregamento via conexão discada, antes da popularização do streaming.

Em 1999, fundei a Web Flow Design, mas logo mudei o nome para Estúdio F7. Depois tirei o “Estúdio” porque no Brasil todo mundo escreve “Stúdio” (com acento no “u”).

A marca F7 foi registrada no INPI (Instituto Nacional da Propriedade Industrial) em 2005: um processo burocrático que exigiu paciência e recursos financeiros consideráveis para um microempreendedor individual.

Entre 1999 e 2002, fui coeditor da revista em quadrinhos “Rabo de Galo”, da garrafa-livro de poesias “Palavrardente” e da revista eletrônica “rossanova.com.br”, que, em parceria com o Megaminas/TV Integração, chegou a registrar 80.000 visualizações mensais.

Na época em que o Facebook era criado, havíamos formado uma rede colaborativa com acesso a uma ferramenta digital de publicação de textos, imagens, filmes e chats.

Infelizmente, no Brasil, o atual modelo de publicidade na internet ainda não havia se consolidado e o portal “Rossanova: Quadrinhos, Cartuns e Cousas” foi extinto, pois não gerava sustentabilidade financeira para manter dezenas de colaboradores agregados.

Essa experiência editorial foi essencial para a minha formação, pois, em 2002, viria a oportunidade de realizar a 1ª Oficina F7 Filmes de Animação, em parceria com a Prefeitura de Uberlândia e a Infraero, a convite do projeto Tintim Por Tintim: Ciência e Comunicação no Meio Ambiente.

Já acompanhava as oficinas realizadas pelo Núcleo de Animação de Campinas/SP e sempre acreditava no poder estético do traço infantil, mas sabia que, para garantir resultados práticos naquela primeira Oficina F7, seria necessário criar um plano de aula com um ritmo

³ O Quilobyte (Símbolo: kB) é um múltiplo de uma unidade byte. Embora o prefixo *quilo* signifique 1000, o termo *quilobyte* e o símbolo *kB* tem historicamente sido usado para se referir a 1024 (2¹⁰) bytes ou 1000 (10³). Fontes: <https://en.oxforddictionaries.com/definition> e <https://www.merriam-webster.com/dictionary>. Acessado em 28 ago.2017.

intensivo para estimular a criatividade dos participantes nas diversas etapas de criação de um filme de animação 2D, sendo: produção de roteiros, story-boards, desenhos, cores e sonoplastia.

Em apenas cinco dias de atividades com dez crianças reuni a matéria-prima para, após dois meses de edição, publicar cinco curtas de educação ambiental com um minuto cada.

O inusitado resultado visual do desenho infantil logo foi reconhecido em festivais e mostras de cinema, tais como: CineSul, Festival de Gramado, EcoCine e Anima Mundi.

Desta vez conseguira captar o *Zeitgeist*⁴: o curta de suspense infantil “Aqui Se Faz, Aqui Se Paga”, por exemplo, com música do maestro e professor Calimerio Soares⁵, foi um dos vinte finalistas do Anima Mundi Web: Festival Internacional de Animação para Internet, ao lado de produções profissionais de vários continentes.

A 1ª Oficina abriu caminho para a realização de, aproximadamente, sessenta ações educativas, envolvendo parcerias como: Fundação Oswaldo Cruz, Ministério da Saúde, Conselhos Tutelares, Instituto Inhotim, UFMG, UFMS, IBAMA, Projeto Rondon, prefeituras e escolas, além do imprescindível patrocínio privado via deduções fiscais governamentais.

Tais ações culminariam na edição de DVDs, CD-ROMs, palestras, websites, exposições, matérias jornalísticas e um eBook⁶ com HQs produzidas por crianças, além de dezenas de participações em festivais de cinema no Brasil e no exterior.

Em 2006, a convite da Fundação Padre Anchieta, realizei uma Oficina F7 Filmes de Animação na TV Cultura, em São Paulo/SP, no especial Dia das Mães do programa Zum-zum-zum, em uma das poucas ações realizadas sem recursos das leis de incentivo à cultura.

Em Minas Gerais, ministraria oficinas F7 Filmes de Animação em Araguari, Belo Horizonte, Bom Despacho, Congonhas, Diamantina (Festival de Inverno da UFMG), Itaúna, Sabará, São João del-Rey, Uberlândia e Vespasiano.

Além de Campo Grande/MS, na UFMS - Universidade Federal do Mato Grosso do Sul, e no Instituto Votorantim, em Votorantim/SP.

⁴ *Zeitgeist* (pronúncia: tzeit.gaisst) é um termo alemão cuja tradução significa espírito da época, espírito do tempo ou sinal dos tempos. Fonte: <https://en.oxforddictionaries.com/definition/zeitgeist>. Acessado em 28 ago.2017

⁵ Compositor, pianista, organista, cravista e professor (1944-2011). Professor da Universidade Federal de Uberlândia (UFU). Doutor em Música (composição) pela Universidade de Leeds, Inglaterra. Suas composições têm sido executadas e gravadas por renomados intérpretes, no Brasil e em vários países da Europa, das Américas, Ásia e Oceania. Fonte: <http://musicabrasilis.org.br/compositores/calimerio-soares>. Acessado em 28 ago.2017.

⁶ Ebook disponível para download em: <http://www.f7.com.br/sescf72016.pdf>. Acessado em 30 dez.2017

Em 2009, as Oficinas F7 foram certificadas pelo Prêmio Fundação Banco do Brasil de Tecnologia Social⁷, em reconhecimento à difusão de mensagens educativas, com temáticas socioambientais, de direitos humanos e de patrimônio histórico, produzidas por (e para) crianças e jovens.

Em 2012, lancei o filme de animação 2D “O Casamento da Ararinha-azul”, um média-metragem com 38 minutos de duração baseado na premiada obra literária do escritor, cientista e ambientalista Angelo Machado, coprodutor e grande incentivador da produção.

Figura 3 – Filme convidado na Mostra de Cinema de Ouro Preto/MG (2013)



Fonte: Universo Produções/Leo Lara.

Desde o “aceite” do autor Angelo Machado até o lançamento d’O Casamento da Ararinha-azul, foram cinco anos de produção paralela às Oficinas F7, já que ambos os empreendimentos dependiam da sempre inglória captação de recursos por meio de patrocínios culturais, via leis de incentivo fiscal, nos âmbitos municipal, estadual e federal.

Em 2010, migrei do limitado software de animação vetorial 2D Macromedia Flash para o sofisticado ToonBoom Studio⁸, ao custo de 99 dólares. Cito o valor como fato relevante pois, até então, somente os grandes estúdios tinham acesso a softwares e hardwares caríssimos.

Graças à popularização do comércio eletrônico, as barreiras geográficas foram rompidas e os softwares se tornaram acessíveis também para os pequenos estúdios caseiros.

Curiosamente, os melhores softwares “imitam” tecnologias analógicas, como a simulação da mesa de luz para intercalar desenhos sequenciais ou a técnica de filmar camadas

⁷ Disponível em: <http://tecnologiasocial.fbb.org.br/tecnologiasocial/banco-de-tecnologias-sociais/pesquisar-tecnologias/animare.htm>. Acessado em 06 dez.2017.

⁸ Software disponível em: <https://www.toonboom.com>. Acessado em 28 dez.2017.

com profundidade de cena, desenvolvida por Walt Disney há mais de setenta anos – dois recursos da animação clássica simulados no ambiente digital do software ToonBoom.

Entre 2012 e 2016, produzi a série Programa Animare⁹, que idealizei a partir de uma demanda do público escolar, que demonstrava interesse sobre os bastidores das Oficinas F7 de Animação 2D e stop-motion. A série gerou 30 episódios com 10 minutos cada.

No início, eu contratava cinegrafistas, mas câmeras, luzes e microfones inibiam os estudantes. Em 2016, eles mesmos já filmavam em formato HD com um simples smartphone.

Não publiquei em Blu-ray, mas acompanhei com admiração a evolução das mídias audiovisuais na educação – da 1ª edição das Oficinas F7 que, em 2003, distribuía fitas VHS produzidas na Zona Franca de Manaus, passando pelo CD-ROM interativo e suportes magnéticos como MiniDV e BETACAM – até o tempo presente, no qual observamos a obsolescência do DVD, graças à popularização do streaming, dos smartphones e dos tablets.

Figura 4 – Mídias F7, Educação e Comunicação



Fonte: F7 Produções.

Enquanto as videolocadoras sucumbiam à comodidade digital do Youtube e da Netflix – e as lojas de CDs ao Spotify e similares – também os softwares se tornavam mais baratos e eficientes, muitos com versões gratuitas, tais como: Construct, Blender e Audacity.

As redes sociais e os smartphones apontavam para um novo jeito de aprender, de interagir, e os estudantes vivenciaram esta imersão tecnológica de forma visceral.

Nossas oficinas presenciais, que antes tinham vagas disputadas, já não atraíam de forma espontânea o público jovem, cuja atenção mental se concentrava mais e mais em fontes de entretenimento, tais como: games multiplayer, Facebook e Youtube.

⁹ Disponível em: <https://vimeo.com/animaref7>. Acessado em 28 dez.2017. SINOPSE: Diretamente da Estação Espacial Gaya, o Professor HQ e ÔNUS, o animadroide, apresentam os resultados das Oficinas F7 realizadas nas ONGs Instituto Politriz e Estação Vida (30 episódios, com 10 minutos cada).

O engajamento de novos participantes nas oficinas F7 passou a ser eficaz somente quando as ações de arte-educação eram direcionadas a públicos pré-definidos, no ambiente escolar, como nas atividades realizadas no Sesc Uberlândia, em 2016, com a participação de duzentas crianças do Programa Habilidades de Estudo (PHE).

Já havia viabilidade técnica para realizar uma oficina F7 de desenvolvimento de jogos digitais para crianças e jovens e, ainda em 2016, elaborei um penúltimo projeto cultural, o “F7 Games”, que foi realizado via PMIC: Programa Municipal de Incentivo à Cultura de Uberlândia/MG, no biênio 2017-2018, gerando o aplicativo “UberVox Quebra-cabeças”.

Foi quando ingressei na pós-graduação, com a meta de migrar do mercado cultural para a área de tecnologia, educação e comunicação, aliando a minha experiência autodidata com o protagonismo infantojuvenil nas Oficinas F7 à orientação acadêmica para aplicar os princípios de multimeios na aprendizagem em novos produtos instrucionais, vídeos e palestras.

Ainda idealizei um último projeto cultural, também via PMIC, para materializar o livro “Abemigas e o Poder da Mente”, uma ficção juvenil que escrevi e ilustrei, entre 2016 e 2018, sendo um “reboot” de uma História em Quadrinhos infantil que eu publicara em 2002.

De forma sucinta, devo relatar um fato crítico que, embora tenha acontecido fora da UFU, abalaria a minha trajetória acadêmica de forma traumática.

No início desta pós-graduação, em 27/03/2017, passei pelo infortúnio de ter o carro roubado, após ser sequestrado e torturado. A minha vida esteve nas mãos de uma dupla de jovens embriagados e drogados. Pareciam zumbis de um filme de terror. Sobrevivi (por milagre) e pretendo um dia compartilhar esta experiência na linguagem das HQs.

Na idealização da produção acadêmica, os distúrbios sociais passaram a fazer parte da reflexão construtiva, pois a criminalidade e a intolerância são causadas pelo efeito da falta de acesso a direitos humanos garantidos por lei: lazer, cultura, esporte, segurança, tecnologia e educação, desencadeando desde delitos éticos às maiores atrocidades que se possam imaginar.

No balanço final propiciado pelo memorial acadêmico/profissional, concluí que, desde “Café Umbral”, eu havia atuado qual “Homem-banda”: idealizando, elaborando, orçando, pleiteando, aprovando, captando, executando, revisando, divulgando, distribuindo, administrando e prestando contas de projetos culturais, culminando nos dias em que iniciei esta pós-graduação, ao passo em que as leis de incentivo à cultura se tornavam cada vez mais burocráticas e execradas pela opinião pública, por meio de Fake News que promovem o preconceito e contaminam inclusive a iniciativa privada, que detêm o poder do patrocínio.

1.2 APRESENTAÇÃO

Por quinze anos o autor dedicou-se a dirigir a criatividade de estudantes nas Oficinas F7 Filmes de Animação, colhendo numerosos frutos, tantos que a divulgação do acervo audiovisual continuará por meio do streaming, pois uma das características do cinema-educação é a sua capacidade de ser reaplicado ao longo dos anos.

O e-Book “Hiperlink” surgiu impulsionado por uma experiência traumática que marcaria o organizador do produto de forma indelével, levando-o a perceber que, dali por diante, deveria se empenhar ainda mais para utilizar a sua experiência profissional com “Design, Mídia, Educação e Comunicação” como instrumento de uma Cultura de Paz.

No biênio 2017-2018, o autor publicou a revista em quadrinhos “Turminha do Cerrado 2018”, o catálogo “Festival de Quadrinhos do Cerrado 2019” e o aplicativo “UberVox Quebra-cabeças”, dentre outros produtos direcionados para a educação e a cultura.

Em 2018, a 1ª edição impressa do livro de ficção infantojuvenil “Abemigas e o Poder da Mente” impulsionou a 2ª edição na Amazon KDP¹⁰ (Kindle Direct Publishing), com versões e-book e capa comum, em março de 2019.

A partir de uma demanda dos educadores por fontes de pesquisa no campo do audiovisual (recorrente em visitas do autor às escolas), aliada ao conhecimento técnico para organizar, editar, diagramar e publicar produtos culturais e educacionais, resultou na criação do catálogo de ferramentas digitais como estratégia didática para a educação básica.

O e-Book “Hiperlink” foi criado para enfatizar a importância do impacto social da tecnologia na educação, bem como do protagonismo infantojuvenil, que se faz necessário para a formação de adultos aptos a atuar em um panorama mundial que já requer conhecimentos de línguas estrangeiras, de código de programação e de alfabetização multimídia, independente da área profissional em que os novos nativos digitais venham a atuar.

Tomando como referência estudos sobre Mídias, Educação e Comunicação, o organizador do e-Book “Hiperlink” idealiza um cenário em que professores familiarizados com determinadas ferramentas digitais possam compartilhá-las com o público estudantil e direcioná-las para o aprendizado com multimídia.

¹⁰ Disponível em: https://kdp.amazon.com/pt_BR/. Acessado em 31 dez.2018.

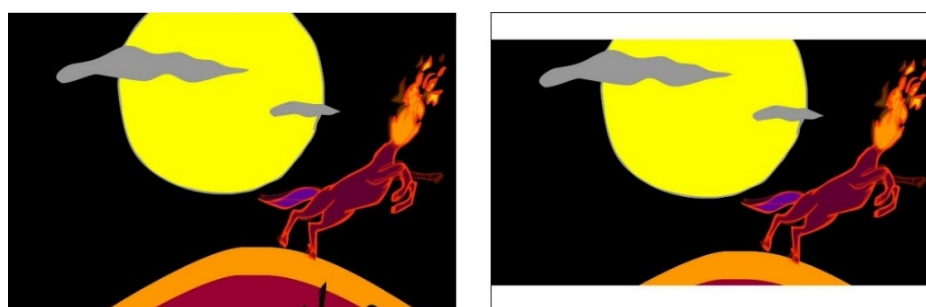
1.3 PROBLEMA/PRODUTO

Uma publicação tradicional exigiria investimento em serviços gráficos, mas não atenderia ao objetivo do projeto de explorar o poder dos hiperlinks, enquanto um e-Book poderia ser criado com recursos próprios do pesquisador, que também é o organizador, designer e editor cadastrado na Biblioteca Nacional e na Amazon.

A concepção do e-Book “Hiperlink” surgiu a partir de um conceito geral que foi lapidado pela orientação do professor dr. Luciano Vieira Lima, com estimadas colaborações de docentes deste Programa de Pós-graduação: Ana Cristina Spannenberg, Diva Souza Silva, Elise Barbosa, Mirna Tonus, Rafael Duarte e Vanessa Matos.

O produto surgiu da intenção primeira de se divulgar o acervo audiovisual do autor para a educação, pois a partir da constatação de que o ciclo de realização das Oficinas F7 estava se encerrando, surgiu a necessidade de se catalogar o conteúdo para a sua difusão via streaming.

Figura 5 – Restauração de filmes (VGA/480p para FullHD/1080p)



Fonte: o autor

Como uma tecnologia social certificada pelo Prêmio Fundação Banco do Brasil¹¹, este acervo faria parte das ferramentas digitais catalogadas para o e-Book, o que motivou torná-lo acessível via streaming, sendo que os curtas criados nos anos 2000, produzidos no formato VGA 480p (4x3), foram restaurados para o formato Full HD 1080p (16x9).

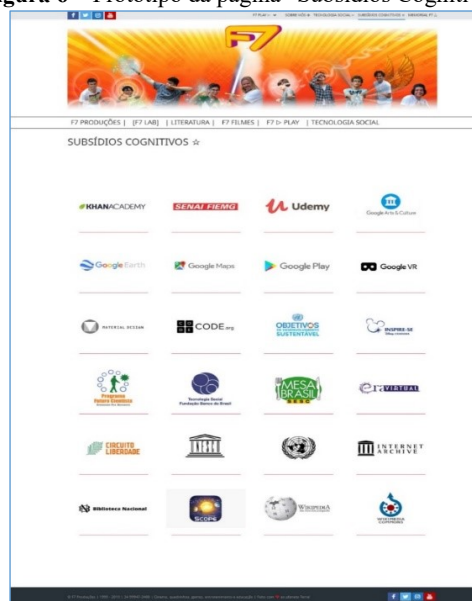
Em 2017, após compor a seleção dos filmes mais relevantes para a educação e publicá-los na plataforma VIMEO, surgiu um primeiro bloco com mais de cem curtas e trinta episódios Animare classificados por tema, conforme Apêndice C. Todavia, a fim de evitar uma sobrecarga cognitiva no projeto instrucional do e-Book “Hiperlink”, o resultado deste exercício culminaria na publicação de um único canal no Youtube: <https://www.youtube.com/estudiof7>.

¹¹ Disponível em: <http://tecnologiasocial.fbb.org.br/tecnologiasocial/principal.htm>. Acessado em 14 ago.2018

A segunda motivação para a criação do e-Book surgiu durante a pesquisa de hiperlinks sobre cinema, educação e jogos digitais na disciplina Procedimentos Metodológicos, quando se iniciou a listagem de uma série de fontes, que foram consideradas relevantes para o aprendizado com multimídia. Algumas já eram familiares ao organizador, mas muitas outras despertavam surpresas favoráveis no campo da alfabetização e da cidadania digitais.

Enquanto produto experimental, o autor publicou uma lista de hiperlinks na página f7.com.br, no formato HTML, composta por vinte e quatro ferramentas digitais, tais como: Khan Academy e Google Art & Culture. Surgiu assim o protótipo do catálogo “Hiperlink” que, até a qualificação do mestrando, teve o nome provisório de “Subsídios Cognitivos”.

Figura 6 – Protótipo da página “Subsídios Cognitivos”



Fonte: www.f7.com.br (2017-2018)

No biênio 2017-2018, foram selecionadas várias ferramentas digitais, reunindo fontes de aprendizado, do básico ao avançado, algumas adequadas à capacitação técnica do aprendiz para as novas ocupações profissionais que estão surgindo em áreas como: design, marketing, cinema, programação, educação, criação de jogos, aplicativos e ensino à distância.

De início, o projeto instrucional seria dividido em conteúdo simples, intermediário e avançado, com base nas faixas etárias da Educação Básica, mas logo se constatou que as mesmas ferramentas poderiam ser exploradas tanto por crianças, como por jovens ou adultos.

No exercício das Oficinas F7, o organizador aprendera a não subestimar ou tolher talentos com base em crenças limitantes, como idade. Também ficou claro que não caberia ao organizador do e-Book elaborar qualquer tipo de Ranking das fontes de pesquisa.

Após coletar e experimentar centenas de fontes publicáveis, o autor optou por filtrar e publicar somente as que foram consideradas essenciais para cada assunto, evitando o caminho fácil da sobrecarga cognitiva gerada pelo resultado abundante das buscas por palavras-chave.

A catalogação em ordem alfabética foi dispensada devido à necessidade de se apresentar uma linha coerente que pudesse conduzir o aprendiz na jornada da Alfabetização Digital. Este problema foi resolvido com a capitulação temática da seguinte forma:

- I) O Poder do Hiperlink;
- II) Cidadania Digital;
- III) Ferramentas Avançadas;
- IV) Impacto Social;
- V) Protagonismo Infantojuvenil e;
- VI) Produções autorais.

O Índice de Produtos Google¹² geraria um 7º capítulo, que foi suprimido em uma única página. Na verdade, somente este bloco já poderia gerar um e-Book exclusivo, devido à riqueza de conteúdo. Dentre mais de 100 produtos gratuitos para fins acadêmicos e profissionalizantes, adotou-se a apresentação por temas definidos pelos especialistas do Google For Education, sendo:

- a) Alfabetização digital
- b) Ciência, tecnologia, engenharia e matemática
- c) Codificação e ciência da computação
- d) Ferramentas de criatividade
- e) Ferramentas instrucionais
- f) Ferramentas para toda a escola
- g) Linguagem, arte e cultura

Analisando estes e outros fatores relacionados ao projeto instrucional do e-Book, percebeu-se que tais recursos representam instrumentos poderosos, capazes de impulsionar uma revolução digital na educação, em um panorama com 130 milhões de brasileiros com smartphones, conforme pesquisa publicada por We Are Social/Hootsuite¹³.

¹² Disponível em: <https://www.google.com/intl/pt-BR/about/products/>. Acessado em 04 jun.2017.

¹³ Disponível em: <https://wearesocial.com/blog/2018/01/global-digital-report-2018>. Acessado em 30.jan 2019.

1.4 JUSTIFICATIVA

O e-Book “Hiperlink: catálogo de ferramentas digitais como estratégia didática na educação básica” foi idealizado para estimular o uso da internet na pesquisa escolar, como recomendado nas atividades propostas pela Base Nacional Comum Curricular do MEC.

A plataforma Kidscreen¹⁴ publicou em 2018 um estudo estadunidense da Pearson revelando que “60% das crianças da Geração Z (nativos digitais que nasceram entre o começo dos anos 90 e 2010) preferem o Youtube para aprender do que livros impressos”.

Em pesquisa realizada na disciplina Monitoramento de Mídias Sociais, monitorou-se o caso específico do “Jogo da Baleia Azul”, no Youtube BR, no período de quatro semanas: tempo necessário para se mapear as etapas de ascensão e queda de mais um mito urbano propagado na maior plataforma de vídeos do mundo.

Este caso aponta os desdobramentos gerados pelo desconhecimento de fontes de pesquisa (ferramentas de busca) para o discernimento do que é confiável na internet e do que é malicioso: notícias falsas, golpes, trotes, roubo de dados, manipulação ideológica, etc.

Para se monitorar as visualizações e o impacto da repercussão do suposto “Jogo da Baleia Azul”, foi feito um ranking com os vídeos mais vistos sobre o assunto neste período.

Quadro 1 – Top 12 “Baleia Azul no Youtube”

TOP	TÍTULO DA PUBLICAÇÃO	CANAL	VISUALIZAÇÕES
1	Baleia Azul - O que você não sabe	Felipe Neto	6.283.146
2	Baleia Azul, o Jogo do suicídio - entenda o caso	Você sabia?	5.254.558
3	Fiz o desafio da Baleia Azul (fiz pacto?) / Blue Whale Challenge	Yurizando TV	4.564.093
4	Desafio da Baleia Azul - o Jogo Mortal	QG Curioso	3.057.675
5	Entrei no Desafio da Baleia Azul	Everson Zoio	2.057.029
6	Hanna Mayers está fazendo o desafio da Baleia Azul?	Treta News	1.651.766
7	Hanna Mayers foi salva do desafio da Baleia Azul pelos seus inscritos?	Treta News	1.610.426
8	Baleia Azul: conversei com um curador	Dede TV	1.505.500
9	Baleia Azul assola a humanidade	Cauê Moura	1.264.480
10	Jogo Mortal desafio Baleia Azul!	HardDuPe InSaNoS	1.168.903
11	O criador do jogo baleia azul: conheça a mente perversa que começou isso	Tio Lu	1.125.037
12	Fui jogar o jogo da baleia azul e tive alguns problemas	Dede TV	1.032.585
• Monitoramento feito entre 1º e 28 abril.2017		TOTAL	30.575.198

Fonte: o autor.

¹⁴ Disponível em: <http://kidscreen.com/2018/08/27/study-gen-z-prefers-youtube-over-books-for-learning>. Acessado em 28.ago 2018.

Com exceção dos 1º, 2º e 9º colocados do “Top 12”, verificou-se a existência de intenção apelativa, produzindo ou disseminando Fake News sobre um tema fictício, que passou a ser aceito como real até nas tribunas do Senado Federal e do Jornal Nacional.

Em contraponto às 30,5 milhões de visualizações do “Top 12”, monitorizou-se os dados do vídeo “9 Mentiras e 1 Verdade sobre o desafio da BALEIA AZUL!” (Canal e-Farsas). Este vídeo investigativo representou somente 0,1% da audiência do quadro 2: “Top 12”.

Quadro 2 – Canal e-farsas versus Top 12 Baleia Azul no Youtube

9 Mentiras e 1 Verdade sobre o desafio da BALEIA AZUL!	
Visualizações:	30.821
Link:	https://youtu.be/xPJpaKs_nSg
Duração:	11:06
Publicado em:	24 de abril de 2017
Dados do vídeo em:	07/05/2017
Curti:	2.364
Não curti:	28
Comentários:	146

Fonte: o autor.

Este resultado destoante, com poucas visualizações, tem relação direta com o “boca-a-boca” virtual, que impulsiona o interesse ancestral do ser humano por tragédias e escândalos, mas:

A alfabetização para o século XXI cumprirá melhor seus objetivos se, tanto a formação do professorado como a aprendizagem dos alunos, forem construídas ao redor da criação de documentos e da elaboração e difusão das próprias mensagens. [...] Não podemos garantir que com uma alfabetização 2.0 crítica e reflexiva os *clips* mais visitados do Youtube e de outras plataformas não seriam nunca os mais grosseiros, os que mostram violência gratuita, os do happy slapping, os racistas, sexistas. O que, sim, podemos afirmar, no entanto, é que o fato de que se provoque, se grave e se difunda a violência através do ciberespaço, o fato de que triunfe o mau gosto e a falta de respeito, tem a ver com o fracasso de uma educação não adaptada ao nosso tempo. (GUTIÉRREZ, 2010, p. 196) ¹⁵

¹⁵ Educomunicação: Para Além do 2.0 / Roberto Aparici (org.); Paulinas, 2014.

Pode-se supor que, se o sistema de educação brasileiro estivesse adaptado ao nosso tempo em um momento crítico como foi o período de propagação desta notícia falsa, teria havido uma divulgação massiva de conteúdos esclarecedores, como o vídeo “9 Mentiras e 1 Verdade sobre o desafio da BALEIA AZUL!”, o que certamente geraria grande impacto social positivo no auge do boato, já que existem no país 184,1 mil escolas para um público de 48,6 milhões de alunos matriculados no ensino fundamental.

O resultado do monitoramento de visualizações sobre o “Baleia Azul no Youtube” demonstrou que um boato pode conseguir grande projeção na mídia, na política e no imaginário da população que, em geral, não faz uso das ferramentas de busca para detectar pegadinhas.

Ao catalogar hiperlinks de ferramentas digitais relevantes e gratuitas – capazes de incrementar a dinâmica do aprendizado e o discernimento do indivíduo – o e-Book “Hiperlink” busca enfatizar, de forma simples, o papel da Tecnologia na Educação para a formação de cidadãos potencialmente mais conscientes.

Outro fenômeno que faz jus à importância do acesso a fontes de aprendizado multimídia é a imersão dos internautas nas redes sociais, pois, de modo geral, o público dedica seu tempo e atenção a pseudo-informações, falsas ou irrelevantes (sob a ótica educacional), atingindo níveis patológicos de dependência tecnológica.

A este fato, sim, poder-se-ia creditar o crescente número de suicídios entre os jovens: uma calamidade pública erroneamente atribuída à lenda urbana do “desafio da Baleia Azul”, que ganhou potência viral, graças ao analfabetismo digital.

Passada a onda do “Baleia Azul”, agora o público compartilha, comenta e teme a “Boneca Momo”, por não ter aprendido a realizar uma simples busca no Google pela origem e veracidade das publicações digitais que acessam.

Mediante tais apontamentos, tem-se que, se há um caminho possível para fomentar o acesso a fontes relevantes de aprendizado com multimeios, será aprendendo a utilizar essas mesmas redes como ferramentas socializantes de ensino.

O próprio Youtube está repleto de conteúdo educativo, mas que não será acessado de forma espontânea pelos estudantes, que preferem tutoriais de games e outras distrações.

A publicação do e-Book “Hiperlink” também foi motivada pela atual convergência de conteúdo audiovisual, musical e de jogos digitais, que migraram das mídias físicas (CDs e DVDs) para o armazenamento em nuvem digital e compartilhados via redes sociais.

Em contraponto, via internet, tais conteúdos geram estatísticas: visualizações por dia, horário, perfil do público, se foi visto na íntegra, de onde vem a audiência, etc.

E este monitoramento para fins educacionais também é aplicável para e-Books e outros hiperlinks. Este novo modo de acesso a determinados produtos ainda causa aversão em muitos indivíduos nostálgicos, mas o fato é que, não faz muito tempo, somente uma seleta elite tinha poder aquisitivo para colecionar e consumir álbuns musicais, filmes e livros.

Esta ruptura com os padrões de mercado está criando um novo paradigma que nivela o acesso para qualquer cidadão com um celular na mão e acesso à internet, o que possibilita a ampliação do seu banco de memórias audiovisuais em qualquer área de trabalho ou de pesquisa que deseje atuar, desde que aprenda a acessar e interpretar tais recursos.

O termo “Tecnologia Disruptiva” foi criado em 1995 por Clayton M. Christensen, professor da Harvard Business School, e publicado em um artigo¹⁶ escrito em coautoria com Joseph Bower. Este fenômeno de inovação disruptiva dá nova significação a um produto tangível. A disrupção na educação foi abordada no capítulo II do e-Book “Hiperlink”.

1.5 OBJETIVOS

As pesquisas realizadas suscitaram como contribuição acadêmica a criação do e-Book “Hiperlink”. Neste percurso, os professores da educação básica foram identificados como público-alvo direto, sendo o educador um potencial influenciador digital, que pode compartilhar ferramentas digitais capazes de despertar o interesse dos nativos digitais, tais como: Khan Academy¹⁷, Google Arts & Culture¹⁸ ou InterLand¹⁹.

Para embasar este percurso metodológico e melhor entender o perfil dos educadores na educação básica, enquanto público-alvo do e-Book “Hiperlink”, foram aplicadas duas pesquisas por amostragem, em âmbito municipal, sendo:

- a) Mapeamento de familiaridade dos educadores, enquanto usuários de Internet, com determinadas ferramentas digitais: pesquisa aplicada na Escola Municipal Hilda Leão Carneiro, com a participação de 28 professores.

¹⁶ Disponível em: <https://hbr.org/1995/01/disruptive-technologies-catching-the-wave>. Acessado em 15.mai.2019.

¹⁷ Disponível em: <https://pt.khanacademy.org/>. Acessado em 15.mai.2019.

¹⁸ Disponível em: <https://artsandculture.google.com>. Acessado em 15.mai.2019.

¹⁹ Disponível em: https://beinternetawesome.withgoogle.com/pt-br_br/interland. Acessado em 15.mai.2019.

A escola Hilda Leão Carneiro fica no bairro Morumbi, na periferia de Uberlândia, e atende a um conjunto de, aproximadamente, 1.600 estudantes.

b) Mapeamento de equipamentos e recursos audiovisuais nas escolas de Uberlândia: pesquisa realizada com a participação de 38 dirigentes, de um universo de 40 escolas, responsáveis por aproximadamente 30 mil estudantes.

A pesquisa foi aplicada em uma reunião mensal de dirigentes escolares realizada no CEMEPE (Centro de Estudos e Projetos Educacionais Julieta Diniz).

Para a criação do e-Book “Hiperlink”, além das duas pesquisas por amostragem, o projeto instrucional previu os seguintes objetivos específicos:

- c) Catalogar as ferramentas digitais a serem compartilhadas no e-Book;
- d) Classificar as ferramentas digitais por capítulos;
- e) Diagramar, escrever, revisar, publicar e divulgar o e-Book via redes sociais, lista de e-mails das redes municipais e estaduais de ensino e www.f7.com.br

2 CONCEITOS

2.1 ALFABETIZAÇÃO MULTIMÍDIA

Como já era observado pelo autor, com base na experiência vivenciada durante os dezesseis anos em que ministrou as Oficinas F7 Filmes de Animação, os dados coletados no monitoramento do caso “Jogo Baleia Azul” confirmaram que

Os mais jovens e todo o sistema da educação enfrentam importantes desafios porque o êxito na profissão está ligado ao investimento em capital humano e em conhecimento, muito embora em um contexto de incerteza e de flexibilidade. Por outro lado, os jovens se debatem em um conflito entre o gozo momentâneo e a acumulação para o futuro. Além disso, é crescente a perda de autoridade da institucionalização escolar, suscitando-se uma tensão entre autonomia e disciplina, devido a que os jovens consomem cada vez mais informação e, cada vez mais cedo, têm uma grande facilidade para as novas linguagens de intercâmbio informativo, assim como valores mais flexíveis e expectativas de autonomia em sociedades cada vez mais secularizadas. (VELASCO, 2010, P. 204)²⁰

Segundo pesquisa realizada pela We Are Social e Hootsuite²¹, o Brasil ocupa o terceiro lugar no ranking mundial de tempo diário dedicado à internet, com média de 09 horas e 14 minutos.

Só para as mídias sociais dedicamos 03 horas e 39 minutos de cada dia.

A mesma pesquisa aponta que somos 130 milhões de brasileiros utilizando as redes sociais, sendo que 92% realizam o acesso via smartphones.

De acordo com os entrevistados, a plataforma de vídeos Youtube é líder no Brasil, seguida por Facebook e WhatsApp.

O e-Book “Hiperlinks” surge de reflexões sobre a criação multimídia como princípio básico da alfabetização, como a premissa de que

²⁰ Educomunicação: Para Além do 2.0 / Roberto Aparici (org.); Paulinas, 2014.

²¹ Disponível em: <https://wearesocial.com/blog/2018/01/global-digital-report-2018>. Acessado em 30.jan 2019.

A aprendizagem não se produz com base na posição de mero receptor da informação e usuário de alguns programas, mas, sim, faz parte do protagonismo do aluno-professor, que se serve de uma tecnologia e de algumas estratégias para ir entrando, com espírito pesquisador, no mundo da multimídia. [...] A alfabetização multimídia entende-se como a soma da alfabetização verbal + alfabetização informática + alfabetização audiovisual e que isso resultaria em uma série de conhecimentos sobre as características das novas mídias e suas formas de significar. (GUTIÉRREZ, 2010, p. 197)

Portanto, o e-Book “Hiperlink” é um catálogo de fontes de pesquisa que foi organizado para promover e integrar o protagonismo aluno-professor, notadamente da educação básica, mas não se restringindo a ela, pois

No ambiente digital que a internet proporciona, os jovens fazem parte de um ‘intelecto coletivo’, com muitos outros indivíduos que se conectam também à rede. A soma de inteligências compartilhadas cria uma espécie de cérebro comum. [...] Como Lévy (2003) já antecipou: “a web do futuro expressará a inteligência coletiva de uma humanidade globalizada e interconectada através do ciberespaço”. (APARICI e OSUNA, 2010, p. 320)

Maria Teresa Queiroz Velasco afirma que a educação e a aprendizagem não se limitam nem se reduzem às escolas, bibliotecas, livros, ou seja, aos conteúdos:

Aprendemos ao longo da vida e para além dos espaços e dos muros das instituições, em qualquer lugar e em qualquer momento, e junto a quem estiver disposto a compartilhar. Se a escola e, em particular, o professor não participarem destes processos e não os entenderem, ficarão lamentavelmente à margem. [...] A incorporação da internet corroeu o sistema tradicional da institucionalização escolar, na medida em que o saber socialmente relevante não está somente nas salas de aula, e a escola deixa de ser o espaço de sua transmissão. O conhecimento já não se limita ao campo escolar, nem se administra exclusivamente nele. (VELASCO, 2014, P. 211)

Assim, o conteúdo do e-Book está focado na Cidadania Digital e na Alfabetização Multimídia, como mecanismos de Impacto Social e de Protagonismo Infantojuvenil. Marcos Silva propõe a incorporação de conceitos interativos na sala de aula:

A interatividade não é um conceito de informática, e sim de comunicação: é a expressão da emissão e da recepção como cocriação livre e plural. A interatividade facilita que o usuário opere com recursos de conexão e de navegação, com referência multidirecionada para manipular, modificar e entrar em aspectos desconhecidos. O papel do professor é o de um “arquiteto de percursos”, não de um transmissor de conteúdos, e deverá facilitar o acesso a domínios complexos, garantindo a liberdade e a pluralidade. (SILVA, 2005, P. 215)²²

Como instrumento interativo de pesquisa, o e-Book adotou o recurso de navegação com hiperlinks para:

- a) para acessar as ferramentas sugeridas em navegadores, em ambiente externo da publicação, utilizando como alvo a abertura em uma Nova Janela e;
- b) para navegar no sumário de forma interativa, não-linear, no ambiente interno da publicação, sem a obrigação de uma leitura sequencial

2.2 LEGISLAÇÃO

Por meio da convivência com educadores e estudantes nas Oficinas F7 Filmes de Animação, que foram ministradas entre 2002 e 2018, o autor supunha empiricamente que:

Um dos principais papéis reservados à educação consiste, antes de mais nada, em dotar a humanidade da capacidade de dominar o seu próprio desenvolvimento. Ela deve, de fato, fazer com que cada um tome o seu destino nas mãos e contribua para o progresso da sociedade em que vive, baseando o desenvolvimento na participação responsável dos indivíduos e as comunidades (DELORS, 1998, p. 82)²³

²² Educomunicação: Para Além do 2.0 / Roberto Aparici (org.); Paulinas, 2014.

²³ DELORS, J. Educação: um tesouro a descobrir. São Paulo: Cortez, UNESCO, MEC, 1998.

“Cinema e educação” foi a primeira temática a motivar a criação deste e-Book, haja visto que, em 2014, foi regulamentada a Lei 13.006²⁴, proposta por Cristovam Buarque, que prevê a exibição de filmes de produção nacional como componente curricular complementar integrado à proposta pedagógica da escola, com a exibição de, no mínimo, duas horas mensais.

Em entrevista realizada no IV Fórum da Rede Kino: Rede Latino-Americana de Educação, Cinema e Audiovisual, ocorrido na 7ª Mostra de Cinema de Ouro Preto/MG, e publicada no e-book “Cinema e educação: a lei 13.006”, o proponente da Lei 13.006 comenta:

A escola é uma coisa hoje muito chata. Nós temos que levar alegria, diversão e isso é a cultura que leva. Cultura é simples. Ensino à maneira tradicional, sem cultura, fica chato e as crianças não aguentam mais. A criança de hoje está muito mais para o audiovisual do que para ao vivo. Ela gosta da tela. Ela cresceu, nasceu vendo as coisas na tela. Então, a tela é atraente. Então vamos colocar cinema. Essa é a primeira coisa, trazer um pouco mais de alegria, de sintonia da escola com as crianças (FRESQUET, 2009, p. 6)²⁵.

De acordo com o Censo Escolar da Educação Básica²⁶, realizado pelo Ministério da Educação (MEC), em 2017, dois terços das 184,1 mil escolas brasileiras são de responsabilidade municipal, um fato que logisticamente torna complexa a adoção de um padrão de diretrizes em nível nacional.

Outrossim, no período desta pesquisa, por meio de ferramentas de busca na Internet, não foi encontrada uma curadoria de filmes adequados para um calendário escolar, que indicasse, por exemplo, a exploração de acervos históricos como o Banco de Conteúdos Culturais²⁷, da Cinemateca Brasileira.

Apesar da promulgação da Lei 13.006, no âmbito governamental, não foi localizada nenhuma ferramenta digital capaz de registrar e monitorar a exibição de filmes educativos brasileiros nas instituições de ensino, o que poderia ser feito através do Portal do Professor²⁸, desenvolvido pelo MEC.

²⁴ Disponível em: <http://pesquisa.in.gov.br/imprensa/jsp/visualiza/index.jsp?jornal=1&pagina=1&data=27/06/2014>. Acessado em 27 jul.2019

²⁵ Entrevista com Cristóvam Buarque disponível em: http://www.redekino.com.br/wp-content/uploads/2015/07/Livreto_Educacao10CineOP_WEB.pdf. Acessado em 23 jan.2018.

²⁶ Censo Escolar 2017: Anísio Teixeira. 2017. Disponível em: <https://drive.google.com/file/d/1ul8OptGdTzory5J0m-TvvSzILCrXmWeE/view>. Acessado em: 24 ago.2018.

²⁷ Disponível em: <http://www.bcc.org.br>. Acessado em 20 jan.2019.

²⁸ Disponível em: <http://portaldoprofessor.mec.gov.br/links.html>. Acessado em 27 jul.2019

2.3 E-BOOKS

O Projeto Gutenberg²⁹ é um marco na publicação de livros digitais. Trata-se da mais antiga biblioteca digital: um esforço voluntário para digitalizar, arquivar e distribuir obras culturais, fundado em 1971 por Michael Hart, estudante da University of Illinois.

Desde então, houve um aumento exponencial, culminando na atual disponibilidade de milhões de obras literárias no ambiente digital, de forma muito mais acelerada do que a própria mudança cultural formadora de público leitor.

Segundo o Oxford Dictionaries³⁰, e-book (ou Ebook) é uma versão eletrônica de um livro impresso que pode ser lido em um computador ou em um dispositivo portátil projetado especificamente.

Segundo Michaelis³¹, o Dicionário Brasileiro da Língua Portuguesa, e-book é a versão eletrônica de livro, à disposição dos usuários na rede; livro eletrônico.

Uma definição bastante sintética e incompleta diante das atuais possibilidades do livro digital. Em nível mundial, o mercado de livros digitais está em ascensão, protagonizado por plataformas como: Amazon, Google Play Livros e Apple Books.

A pesquisa Retratos da Leitura no Brasil³², 4ª edição, realizada pelo Instituto Pró-livro, levantou dados por meio de 5.012 entrevistas, pessoais e domiciliares, entre 23 de novembro de 2015 e 14 de dezembro de 2015, número estatisticamente representativo da população brasileira com mais de 5 anos de idade:

Em 2015, 41% da amostra já havia ouvido falar de livros digitais. Em 2011, apenas 30% tinha ouvido falar dos mesmos. Pode parecer um crescimento grande, mas se considerarmos que o mercado digital só começou para valer em 2012, era de se esperar que este número tivesse crescido mais. Além disso, há uma mudança de padrão entre os que nunca ouviram falar dos e-books. Em 2011, dos 70% que desconheciam o suporte, 25% tinham interesse em conhecer e 45% não manifestaram tal interesse. Em 2015, dos 59% que desconheciam livros digitais, apenas 7% queriam saber mais contra 52% que não demonstraram interesse. (CARRENHO e FAILLA, 2016, p. 106)

²⁹ Disponível em: <https://www.gutenberg.org/browse/languages/pt>. Acessado em 20 dez.2018.

³⁰ Disponível em: <https://en.oxforddictionaries.com/definition/e-book>. Acessado em 20 dez.2018.

³¹ Disponível em: <https://michaelis.uol.com.br>. Acessado em 20 dez.2018.

³² Disponível em: http://prolivro.org.br/home/images/2016/RetratosDaLeitura2016_LIVRO_EM_PDF_FINAL_COM_CAPA.pdf. Acessado em 21 abr.2019.

Em 2016, de acordo com esta pesquisa, 44% da população não lia e 30% nunca havia comprado um livro, mas segundo pesquisa recente encomendada pelo Instituto Pró-Livro, 26% da população leitora já consome livros online.

No biênio 2017-2018, durante a classificação de ferramentas digitais para compor o e-Book “Hiperlink”, o organizador monitorou uma onda crescente de publicações gratuitas – a maioria como isca para cursos online ou presenciais – sobre assuntos variados, com destaque para marketing digital, treinamentos e tutoriais para todos os gostos e interesses.

Trata-se de uma estratégia para a captura de informações da audiência com as “landing pages”, nas quais o leitor cadastra o seu e-mail para receber o link e baixar o e-book.

Em contrapartida, o leitor concorda em fazer parte de listas de contatos do autor do e-book e, possivelmente, receber uma série de e-mails persuasivos sobre cursos e ofertas.

Figura 6 – Landing Page para acessar um guia digital



The image shows a landing page for ABC do Vídeo. At the top, there is a navigation bar with the logo 'ABC do VÍDEO' on the left and links for 'VIDEOS', 'SOBRE', and 'CONTATO' on the right. The main content area has a heading 'LIVRO VIRTUAL GRÁTIS' followed by a large bold title '30 FERRAMENTAS PARA CRIAR VÍDEOS PROFISSIONAIS'. Below the title is a subtext: 'Baixe o guia para criar vídeos profissionais com os melhores programas gratuitos.' There are two input fields: 'Seu Nome' and 'E-mail favorito'. Below these is a large orange button with the text 'BAIXE O SEU LIVRO DE GRAÇA'. Under the button, it says 'BAIXADO POR MAIS DE 25,000 PESSOAS!'. To the right of the text is a 3D rendering of the e-book cover, which features the title '30 FERRAMENTAS GRATUITAS PARA PRODUÇÃO DE VÍDEOS' and images of a laptop, a smartphone, and a video camera. At the bottom of the page, there is a footer with the text 'Copyright © 2019 ABC do Vídeo – Todos os Direitos Reservados | - Termos de Uso e Política de Privacidade'.

Fonte: <https://abcdovideo.com.br/>

Indo a campo em busca de editoras para lançar o livro de ficção juvenil “Abemigas e o Poder da Mente”³³, o autor se deparou com os resultados de uma recente recessão do mercado de livros no Brasil – em que até gigantes como Cultura e Saraiva entraram com pedidos de recuperação judicial.

O autor relata que as editoras têm negado oportunidades a novos autores, preferindo investir em publicações com garantidos fenômenos de vendas, tais como: “Álbum da Copa do Mundo” (Panini), “A Vida Por Trás das Câmeras”, de Felipe Neto (Nova Fronteira) ou “A Sutil Arte de Ligar o F*da-se”, de Mark Mason (Intrínseca).

Figura 7 – Gráfico publicado na IstoÉDinheiro³⁴, em 09 nov.2018



Fonte: CBL, SNEL e FIPE

Por outro lado, do declínio surge espaço para o crescimento do mercado editorial no Brasil: a editora Martins Fontes, por exemplo, relatou na imprensa um crescimento de 30% como consequência direta da queda das livrarias Saraiva e Cultura.

Segundo o estudo Painel Nielsen/SNEL, a venda de livros no país cresceu 14,28% no primeiro trimestre de 2018, graças a obras de autoajuda e de influenciadores digitais, conforme ranking publicado no jornal Estadão³⁵, em 22 de dezembro de 2018.

³³ Disponível em: <https://www.amazon.com.br/dp/B07PPJT7F9>. Acessado em 21 abr.2019.

³⁴ Disponível em: <https://www.istoedinheiro.com.br/a-crise-que-rouba-livros/>. Acessado em 21 abr.2019.

³⁵ Disponível em: <https://cultura.estadao.com.br/blogs/babel/os-livros-mais-vendidos-de-2018/>. Acessado em 21 abr.2019.

Quadro 3 – Os 21 livros mais vendidos em 2018

1º	A Sutil Arte de Ligar o F*da-se, de Mark Mason (Intrínseca)
2º	As Aventuras na Netoland com Luccas Neto, de Luccas Neto (Nova Fronteira)
3º	O Milagre da Manhã, de Hal Elrod (Best-Seller)
4º	Álbum da Copa – Rússia 2018 (Panini)
5º	Seja Foda!, de Caio Carneiro (Buzz)
6º	O Poder da Ação: Faça sua Vida Ideal Sair do Papel, de Paulo Vieira (Gente)
7º	O Poder do Hábito, de Charles Duhigg (Objetiva)
8º	Sapiens – Uma Breve História da Humanidade, de Yuval Noah Harari (L&PM)
9º	O Poder da Autorresponsabilidade, de Paulo Vieira (Gente)
10º	Propósito, de Sri Prem Baba (Sextante)
11º	Me Poupe!, de Nathalia Arcuri (Sextante)
12º	Textos Cruéis Demais Para Serem Lidos Rapidamente, vários autores (Globoalt)
13º	Vade Mecum Tradicional, vários autores (Saraiva)
14º	Ainda Sou Eu, de Jojo Moyes (Intrínseca)
15º	Felipe Neto – A Vida Por Trás das Câmeras, de Felipe Neto (Nova Fronteira)
16º	Os Segredos da Mente Milionária, de T. Harv Eker (Sextante)
17º	Origem, de Dan Brown (Arqueiro)
18º	Extraordinário, de R. J. Palacio (Intrínseca)
19º	Outros Jeitos de Usar a Boca, de Rupi Kaur (Planeta)
20º	Mais Escuro, de E.L. James (Intrínseca)
21º	O Poder do Agora, de Eckhart Tolle (Sextante)

Fonte: SNEL e Nielsen

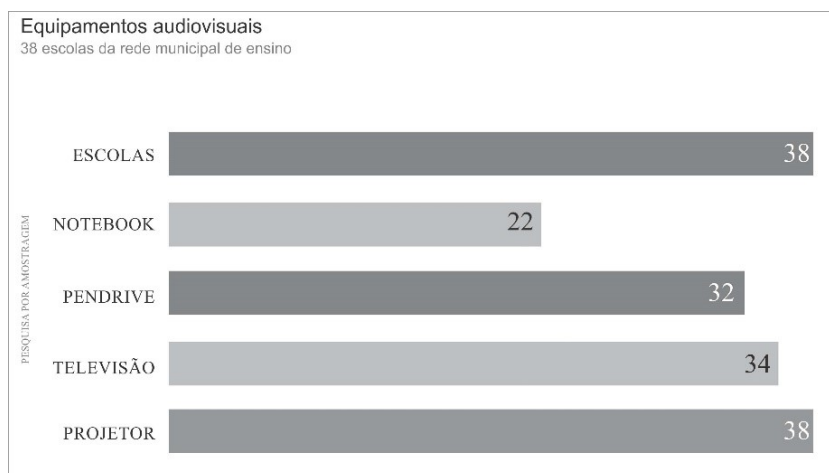
3 PROCEDIMENTOS DE DESENVOLVIMENTO

3.1 ELABORAÇÃO E APLICAÇÃO DE PESQUISAS

Mesmo com restrições de tempo e de recursos financeiros, o organizador do e-Book “Hiperlink” desenvolveu e aplicou duas pesquisas com educadores, visando à geração de dados para mapear a demanda por ferramentas digitais e identificar o público-alvo da obra, a partir da suspeita de que, de forma geral, professores e alunos da Educação Básica no Brasil não estariam suficientemente familiarizados com determinadas fontes de conhecimento, canais de vídeos educativos e de aprendizado com multimídia disponíveis de forma gratuita na internet.

Na primeira pesquisa, participaram 38 dirigentes de escolas da rede pública municipal de Uberlândia/MG, em um universo de 55 escolas do ensino fundamental, responsáveis por um universo de, aproximadamente, 40 mil estudantes.

Quadro 4 – Resultado da pesquisa de equipamentos audiovisuais



Fonte: o autor.

A pesquisa foi aplicada em uma reunião mensal no Centro de Estudos e Projetos Educacionais Julieta Diniz (CEMEPE)³⁶, em novembro de 2018, abrangendo 69% das escolas do Ensino Fundamental de Uberlândia/MG.

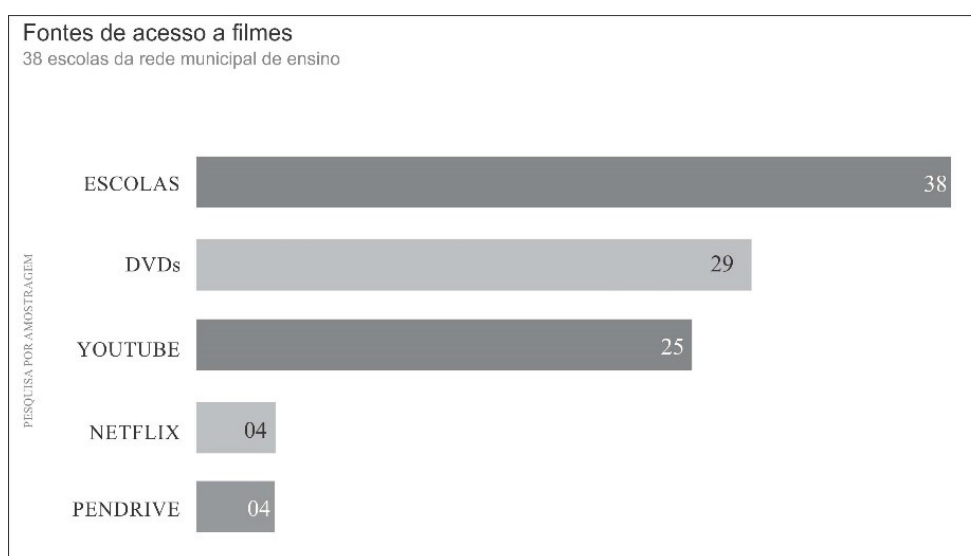
³⁶ Disponível em: <http://www.uberlandia.mg.gov.br/?pagina=Conteudo&id=1020>. Acessado em 27 dez.2018.

O objetivo da segunda pesquisa foi mapear o acesso a equipamentos multimídia na exibição de filmes para fins educativos, conforme previsto na Lei 13.006. Os dados apontaram para a substituição da mídia DVD pelo uso de Pendrives que, por sua vez, serão substituídos pela nuvem digital, tanto para Laptops como para aparelhos de televisão e projetores.

A iminente obsolescência das mídias convencionais tem sido acelerada pelo fato de que laptops e desktops já não possuem o leitor de CDs/DVDs, uma tendência industrial que possibilita:

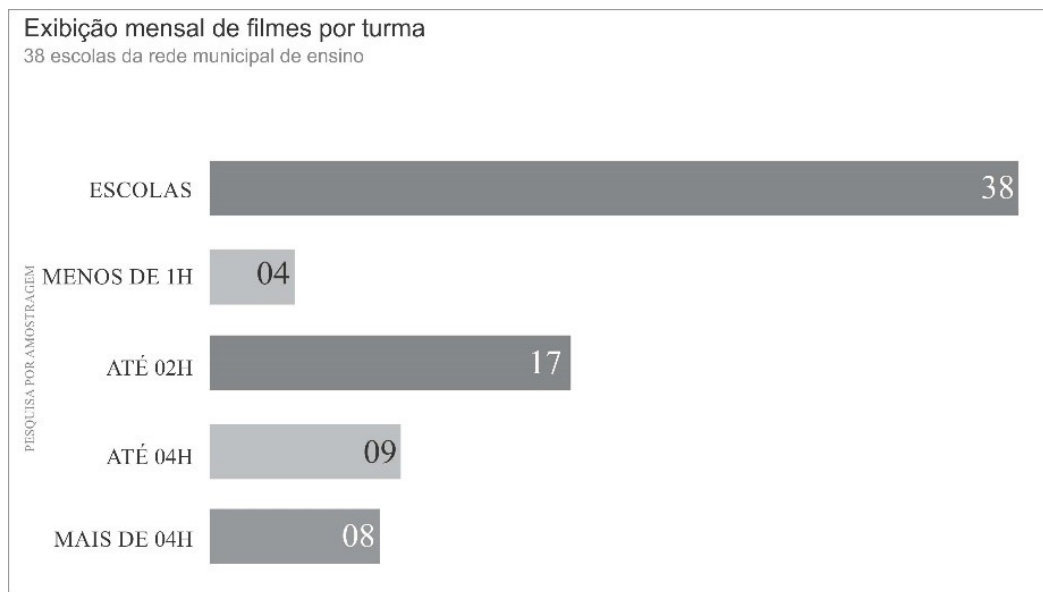
- a) Produzir aparelhos mais finos, leves e sofisticados;
- b) Reduzir custos de produção industrial;
- c) Motivar a demanda por streaming e nuvem digital;
- d) Obrigar a instalação de softwares e drivers via internet, monitorando a identidade do usuário como política de prevenção antipirataria.

Quadro 5 – Resultado da pesquisa sobre fontes de acesso a filmes



Fonte: o autor.

Por outro lado, os dados da amostragem demonstraram que o DVD ainda representa importante fonte de acesso ao conteúdo audiovisual, mas tudo indica que, com a popularização da internet de banda larga no ambiente escolar, a fonte principal passará a ser o Youtube, seguido pelo Facebook, WhatsApp e outros serviços de streaming.

Quadro 6 – Resultado da pesquisa sobre horas de exibição de filmes

Fonte: o autor.

Quanto à sondagem por amostragem da estimativa de horas de filmes brasileiros exibidos nas escolas, observou-se que:

- 10,5% está abaixo do que recomenda a Lei 13.006, ou seja, 02 horas/mês.
- 44,7% das escolas estão na média recomendada (02 horas/mês).
- 44,8% exibem 04 horas ou mais.

Participaram da segunda pesquisa 28 educadores da Escola Municipal Hilda Leão Carneiro, que conta com 1.600 alunos matriculados.

O formulário foi construído pelo autor a partir do protótipo em HTML “Subsídios Cognitivos”, utilizando a Escala de Likert. Neste caso, o objetivo foi mapear o nível de familiaridade do educador (enquanto usuário de Internet) e a sua frequência de utilização de websites, ferramentas multimídia e mídias sociais.

Em uma escala de 0 a 10, “ZERO” significaria que o educador entrevistado não tinha contato com a ferramenta digital e “DEZ” para utilizada com muita frequência.

Dentre os 28 professores participantes da pesquisa, dois não compreenderam o enunciado da proposta de pontuação de 0 a 10 e marcaram opções com “X”.

Por isso, foram considerados os 26 participantes que responderam como proposto, com a escala de 0 a 10. Assim, a pontuação máxima de 260 pontos significa que uma ferramenta é totalmente conhecida. Ou seja, 26 entrevistados multiplicados por até 10 pontos (para recursos utilizados com muita frequência).

Aplicativos de comunicação e mídias sociais como WhatsApp e Facebook foram inseridos na listagem pois, de fato, são veículos de circulação e de exibição de filmes e de outros conteúdos que são comumente acessados e até compartilhados por alunos e por educadores.

De acordo com a pesquisa realizada, no topo do quesito popularidade, temos:

1. WhatsApp (77,3%)
2. Ferramenta de pesquisa Google (76,5%)
3. Youtube (68,4%)
4. Facebook (64,6%) e
5. Google Play (50,7%).

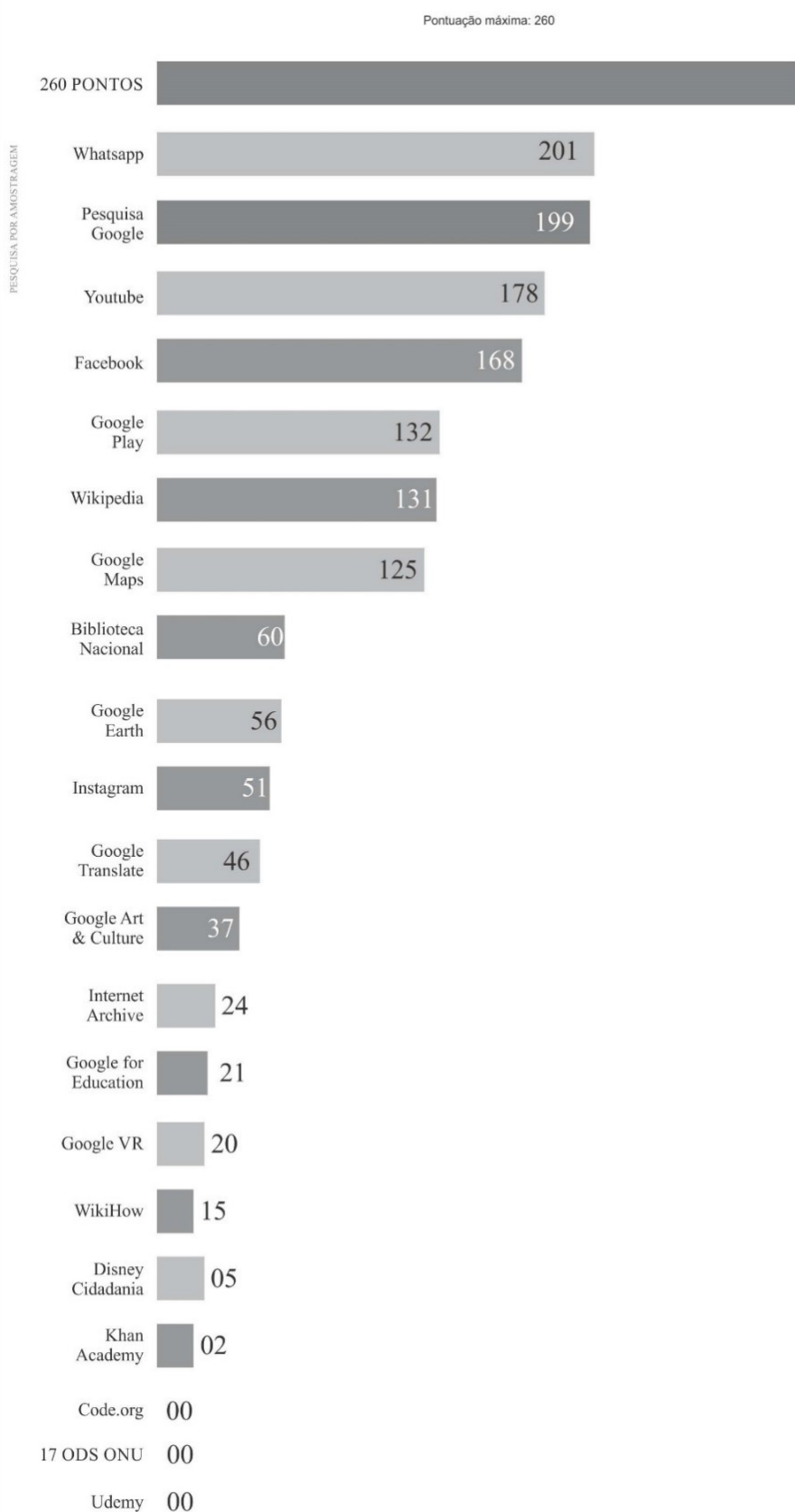
Os dados coletados abonaram a percepção a respeito da demanda por produtos como o e-Book “Subsídios Cognitivos”, cujo objetivo geral é compartilhar fontes relevantes de alfabetização multimídia para que os professores possam compartilhá-los com os alunos.

Em outubro de 2018, após palestrar na 2ª Trakinagem, uma mostra de cinema e educação realizada em Uberlândia/MG, este pesquisador coletou em vídeo o depoimento de um educador da Escola Municipal Odilon Custódio Pereira. O professor Aídes dos Santos Rodrigues expressou esta demanda, sempre relatada por outros educadores nas escolas, nos festivais e nas mostras de cinema:

A gente vê que a criatividade é latente. Falta recurso, informação. Os alunos maiores [...] adoraram os curtas, as edições, e aí fica uma curiosidade, porque parece ser fácil. Hoje você pega o celular e filma, mas tem alguns recursos que não dá para a gente saber. Tem muito tutorial, tem muito programa para a gente mexer, mas a gente não sabe realmente trabalhar com eles. Então, o que seria ideal? Que tivesse um local com alguns programas já mais usáveis, que o pessoal já utilizou. Que funcione e que não seja tão pesado. Que dê para todo mundo mexer e um local para postar essas edições, que todo mundo possa ter acesso. Hoje é muito fácil... você pega o Youtube e tem vídeo de qualquer jeito, mas quando você pega essa área de educação, da produção, a gente não tem um local de postar isso, de ter uma avaliação, de ter uma orientação. Seria muito interessante (SANTOS, 2018, Full HD, .MP4).

Quadro 7 – Ranking de familiaridade dos educadores com ferramentas digitais

Ranking de aplicativos mais usados
28 educadores da rede municipal de ensino



Fonte: o autor.

3.2 ELABORAÇÃO DO PRODUTO

Após a definição do público-alvo do e-Book “Hiperlink” foi realizada uma pesquisa para a identificação dos principais tipos de livros, guias e catálogos digitais disponíveis na Internet. Dentre inúmeras classificações editoriais possíveis, destacam-se:

I. E-books com conteúdo resumido, tais como guias e check-lists. Alguns possuem características de simples compilações de PowerPoint. Por vezes, apresentam erros grosseiros de digitação. Nem sempre possuem ISBN ou uma identidade visual profissional. Podem cumprir o objetivo proposto, mas geralmente desapontam o leitor mais exigente. Um exemplo bem-sucedido de e-book nesta categoria seria o guia “30 Ferramentas Gratuitas Para Criação de Vídeos³⁷”, produzido por Lucas Conde, da produtora ABC do Vídeo.

II. Obras com conteúdo detalhado, produzido por órgãos governamentais, como o ebook BNCC³⁸ (Base Nacional Comum Curricular), resultado da parceria da União Nacional de Dirigentes Municipais de Educação (UNDIME) e do Conselho Nacional de Secretários de Educação (CONSED), numa realização do Ministério da Educação. O e-book conta com 600 páginas, envolvendo uma ficha técnica com centenas de especialistas. Apresenta diretrizes atualizadas para o ensino infantil, fundamental e médio. Devido à complexidade do seu conteúdo, seria indicada uma divisão em volumes. Curiosamente, a obra não possui ISBN.

III. Obras com conteúdo consistente, apresentando resultados de pesquisas feitas por ONGs e agências como a UNESCO. Geralmente, possuem editoração profissional e ISBN. Um exemplo utilizado nesta pesquisa é o e-Book “Fundamentos da Nova Educação”³⁹.

IV. Manuais de produtos e tutoriais de softwares, como o Clip Studio Paint⁴⁰. Este é dividido em volumes: “Como usar”, “Como instalar e desinstalar” e “Guia de configuração”. Geralmente não possuem ISBN. Algumas publicações são públicas, outras são exclusivas para clientes. Há uma crescente presença de vídeos tutoriais criados a partir destas publicações.

³⁷ Disponível em: <http://www.comcom.fac.unb.br/images/docs/30-Ferramentas-Gratuitas.pdf>. Acessado em 20 dez. 2018.

³⁸ Disponível em: http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_EI_EF_110518_versaofinal_site.pdf. Acessado em 20 abr.2019.

³⁹ Disponível em: <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000129766>. Acessado em 20 abr.2019.

⁴⁰ Disponível em: <http://www.clipstudio.net/en/dl>. Acessado em 20 abr.2019.

V. E-books corporativos⁴¹ com conteúdo relevante para interesses específicos. Em geral, não possuem versões impressas. Têm títulos sugestivos para atrair público por meio das ferramentas de busca, como o excelente: “Como criar o ebook perfeito para vender na internet”, disponibilizado pelo Hotmart.com. Nem sempre possuem registros de ISBN.

VI. E-books corporativos com versões digital e impressa, como o best-seller de Erico Rocha “Como usar a Internet Para Alavancar as Suas Vendas ou Criar um Negócio Digital do Zero”⁴², lançado pela editora Buzz, com mais de um 1,5 milhão de downloads.

VII. E-books acadêmicos, como o livro digital “Formação em contextos de estágio e desenvolvimento profissional”⁴³, organizado por Marta Norberg e publicado pela UFPel Universidade Federal de Pelotas/RS.

VIII. E-books convencionais, ou seja, versões eletrônicas de livros impressos, como a obra “Abemigas e o Poder da Mente”⁴⁴, de Marcelo Branco, publicada na Amazon como e-Book, com opção para impressão por demanda, na modalidade Capa Comum.

Como principal referência para a composição do produto digital em construção, adotou-se a obra “Criando Conteúdo Para o Youtube Kids – Um guia de Campo”⁴⁵, devido aos seguintes fatores: didática adequada ao público-alvo, comunicação eficiente (escrita e visual), bem como por utilizar características similares às idealizadas para o e-Book “Hiperlink”, notadamente o conceito de sumário interativo, navegável por meio de links internos.

Na publicação do e-Book utilizou-se a programação de links com alvo “_blank”, visando à abertura de hiperlinks externos em novas janelas de navegação, evitando que o leitor saia do catálogo (quando se abre um novo conteúdo na mesma janela) e perca a capacidade de navegar no próprio ambiente do e-Book “Hiperlink”.

O autor/organizador criou o e-Book “Hiperlink: catálogo de ferramentas digitais como estratégia didática para a educação básica”, detendo todos os recursos técnicos e

⁴¹ Disponível em: <https://blog.hotmart.com/pt-br/criar-ebook/>. Acessado em 20 abr.2019.

⁴² Disponível em: <https://ebook.ericorocha.com.br>. Acessado em 20 abr.2019.

⁴³ Disponível em: <https://wp.ufpel.edu.br/obeducpacto/2017/10/e-book-disponivel-formacao-em-contextos-de-estagio-e-desenvolvimento-profissional/>. Acessado em 20 abr.2019.

⁴⁴ Disponível em: <https://www.amazon.com.br/dp/B07PPJT7F9>. Acessado em 20 abr.2019.

⁴⁵ Disponível em: <https://static.googleusercontent.com/media/www.youtube.com/pt-BR//intl/pt-BR/yt/family/media/pdfs/creating-for-youtube-kids-fieldguide.pdf>. Acessado em 20 abr.2019.

operacionais necessários para desenvolver esta singela contribuição para a educação brasileira, como produto deste programa de pós-graduação, sob a orientação do professor dr. Luciano Vieira Lima, em formato PDF, visando à simples disponibilização para multiplataformas.

O projeto instrucional foi pautado nos princípios de multimeios na aprendizagem⁴⁶, visando à redução da sobrecarga cognitiva, sendo: princípios da Coerência, da Redundância, da Sinalização, da Contiguidade Espacial e da Contiguidade Temporal.

O conceito de design foi inspirado em componentes temáticos da ferramenta digital Material Design⁴⁷, que fornece subsídios para a criação de aplicativos para Android.

A partir da experiência em publicações realizadas no biênio 2017-2018, o autor adotou o seguinte método de publicação:

- a) Programação visual e navegação com hiperlinks no software Corel Draw X6;
- b) Tratamento de imagens com o software Clip Studio Pro;
- c) Exportação e publicação no popular formato PDF;

Com as seguintes características técnicas:

- d) Formato 1800x2880 pixels (15,24x24,38cm);
- e) 100 páginas.
- f) Padrão de cores RGB (Red, Green and Blue);
- g) ISBN 978-85-921499-5-6;
- h) Disponível para download gratuito⁴⁸.
- i) Será disponibilizado em <http://repositorio.ufu.br>.

O e-Book presta homenagem aos educadores brasileiros como verdadeiros heróis e heroínas do Brasil, sendo que o conceito principal do conteúdo é o Poder do Hiperlink. Por isso, a sua ilustração principal foi inspirada em uma capa icônica da CD Comics, Man of Steel⁴⁹, de 1986.

⁴⁶ MAYER, Richard E. (org.). The Cambridge Handbook of Multimedia Learning. Cambridge University Press, 2005

⁴⁷ Disponível em: <https://material.io/design/material-studies/fortnightly.html>. Acessado em 30.jul.2019.

⁴⁸ Disponível em: <https://drive.google.com/open?id=1FoVErvnnUmUVdfs32PWHHTHvz75TJgT3>. Acessado em 30.jul.2019.

⁴⁸ Disponível em: <https://artsandculture.google.com/asset/atlantic-codex-codex-atlanticus-f-307-verso/iAGsNp1ftue3CA>. Acessado em 30.jul.2019

⁴⁹ BYRNE, John; GIORDANO, Dick. Superman: The Man of Steel, vol. 1. USA, DC Comics, 1986.

Para as ilustrações capitulares, foram selecionados rascunhos de Leonardo Da Vinci, notadamente o Codex Atlanticus⁵⁰, do acervo da Veneranda Biblioteca Ambrosiana, em uma analogia aos hiperlinks, a partir de pesquisas realizadas no Google Art & Culture.

Figura 8 – Comparativo da capa original DC Comics e o e-Book “Hiperlink”



Fonte: o autor

3.3 APRESENTAÇÃO DO CONTEÚDO

O projeto instrucional do e-Book “Hiperlink” reúne ferramentas didáticas e convida o educador a conhecer (ou reconhecer) e compartilhar fontes capazes de ativar o espírito investigador e ampliar a consciência do aprendiz sobre impacto social gerado pelo poder da tecnologia na educação.

O conteúdo é capitulado da seguinte forma:

I) O Poder do Hiperlink:

Apresentação, origem e uso das ferramentas de busca (introdutório)

II) Cidadania Digital:

Ferramentas básicas para a alfabetização multimídia (básico e intermediário)

III) Ferramentas Avançadas:

Cursos online como Khan Academy e Google For Education (nível avançado)

IV) Impacto Social:

Instituições inspiradoras e desenvolvimento de tecnologias sociais (inspiração)

V) Protagonismo Infantojuvenil:

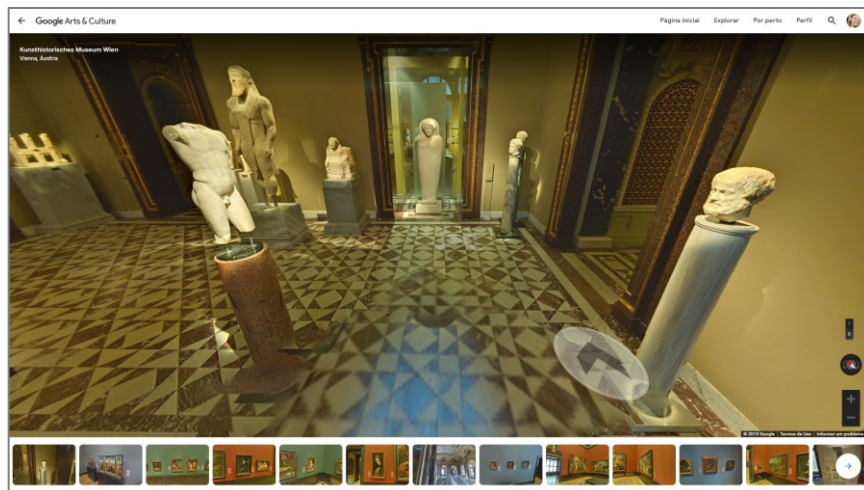
Dicas práticas para a produção multimídia nas escolas (faça você mesmo)

VI) Produção Autoral:

Breve apresentação do autor e suas produções autorais.

Já na página 02, o leitor tem à disposição um hiperlink para visitar a escultura “Cabeça de Aristóteles” e o Kunsthistorisches Museum Wien⁵¹, via Google Art & Culture.

Figura 9 – Escultura Cabeça de Aristóteles, na Áustria



Fonte: Google Art & Culture

⁵¹ Disponível em: https://artsandculture.google.com/streetview/_QFymkF6DMfotw?sv_lng=16.360960500000033&sv_lat=48.2033424&sv_h=144.43154079183785&sv_p=-12.04356712095418&sv_pid=ZX_8KwxgfOrgQVbPo78IMw&sv_z=0.9999999999999997. Acessado em 23 jun.2019.

Figura 10 – Sumário I do e-Book “Hiperlink”

 Sumário	
Capítulo 1	
O Poder do Hiperlink	13
Disrupção na Educação	15
Influenciáveis Digitais	17
Sobre Fake News	19
Ferramentas de Busca	20
Capítulo 2	
Cidadania Digital	25
Estudo de Digitação por Toque	27
Dicionário Michaelis	28
Tradutores	29
Idiomas Sem Fronteiras	30
Línguas Estrangeiras	31
Libras	32
brasil.gov.br	33
IBGE educa	35
Portal do Professor	36
Disney Cidadania	37
Seja Incrível na Internet	38
Computação na Escola	39
Code Studio	40
Arte e Cultura	41
Astronomia	42
Bibliotecas	43
Música na Educação	44
Canais Infantis no Youtube	45
Capítulo 3	
Ferramentas Avançadas	46
Google For Education	48
Khan Academy	49
Mais Cursos Online	52
Portais de Educação	53
Colaborando.net	54
Escol@ Virtual	55
Nova Escola	56
Capítulo 4	
Impacto Social	57
Wikimedia Foundation	59
Direitos Humanos	60
Entidades Filantrópicas	61

Figura 11 – Sumário II do e-Book “Hiperlink”

 Sumário	
Capítulo 4	
Fundações	62
Institutos	63
Tecnologia Social	64
Financiamento Coletivo	65
Amazon Web Services Educate	66
Centro de Desenvolvimento do Windows	67
Estação Hack	68
Google.org	69
Google Developers	70
Capítulo 5	
Protagonismo Infantojuvenil	71
Festivais de Cinema	73
Escola de Criadores Youtube	74
Banco de Imagens	75
Banco de Conteúdos Culturais	76
Banco de Músicas	77
Banco de Sons	78
Banco de Vídeos	79
Atores de Voz e Dublagem	80
Edição Audiovisual	81
Design Gráfico	82
Portfólios e Referências Visuais	83
Material Design	84
Animação 2D	85
Animação 3D	86
Android Studio	87
Desenvolvimento de Games	88
Realidade Virtual	89
Direitos Autorais	90
Associações	91
Serviços de Internet	92
Capítulo 6	
Produções Autorais	93
O Autor	95
Tecnologia Social Oficinas F7 Filmes	96
F7 Produções	97
Editora Metatron	98

4 EXEQUIBILIDADE E APLICABILIDADE

O autor e organizador é responsável por todas as etapas de criação do e-Book “Hiperlink: Catálogo de Ferramentas Digitais como Estratégia Didática para a Educação Básica”, com lançamento programado para 26 de outubro de 2019, no Dia Internacional da Animação, em palestra a se realizar no IFTM, Instituto Federal do Triângulo Mineiro, Campus Uberlândia Centro.

4.1 CRONOGRAMA

ATIVIDADES	1º 1/2017	2º 2/2017	3º 1/2018	4º 2/2018	5º 1/2019	30/08/2019
Cursar disciplinas						
Participar de eventos e festivais						
Atividades de orientação						
Elaboração de projetos culturais						
Execução de projetos culturais						
Captação de recursos						
Criação de produtos						
e-book 'Hiperlink'						
Pesquisa de recursos tecnológicos						
Restauração de filmes para HD						
Engenharia pedagógica do acervo						
Cadastro de filmes no VIMEO						
Documentário F7 20 Anos						
Pesquisa 38 Diretores CEMEPE						
Pesquisa 28 educadores E.M.Hilda L.						
Pesquisa Hiperlinks Favoritos						
Banca de Qualificação						
Publicações autorais e e-book Hiperl.						
Lanç. Doc e Difusão DVDs e e-book						
Relatório do produto final						
Apresentação final						
Defesa						

4.2 ORÇAMENTO

Entre 2017 e 2019, o autor, pesquisador e organizador se dedicou à criação do produto e-Book, nas etapas de idealização, pesquisa, pré-produção, produção, revisão, ajustes, publicação e, a partir do lançamento, divulgação e distribuição.

O e-Book será disponibilizado para download⁵² gratuito no <http://www.f7.com.br>, nas redes sociais do autor, no Youtube/estudiof7 e no <http://repositorio.ufu.br>.

No relatório de qualificação, estimou-se que, caso esta obra sobre Mídias, Educação e Comunicação pleiteasse recursos via leis de incentivo à cultura ou em outro mecanismo de fomento, exigiria um investimento mínimo de R\$ 42.000,00, sem incluir outros profissionais para pesquisa, edição, revisão, assessoria de imprensa, de comunicação, despesas administrativas, marketing digital, consultorias, hospedagens, viagens, etc.

Neste modelo, com uma equipe, o investimento foi estimado em R\$ 100.000,00. Agora, com o produto pronto, levando em conta as horas excedentes de produção, o valor real ficaria em torno de R\$ 140.000,00.

Em uma segunda hipótese comercial, o e-Book poderia adotar o modelo de negócio da Amazon, que disponibiliza 35% de direitos autorais. Isto significa que, se o e-Book fosse vendido a R\$ 10,00, cada unidade geraria uma remuneração de R\$ 3,50 ao autor.

Neste cenário, seriam necessários 40.000 exemplares vendidos para se atingir faturamento de R\$ 140.000,00.

Para tanto, seria necessário investir uma considerável soma em ferramentas de marketing digital, como Google Ads⁵³ e Amazon Ads⁵⁴.

Em um terceiro cenário econômico, ainda no campo da suposição, caso houvesse o engajamento do MEC na aquisição e distribuição de livros digitais como o e-Book “Hiperlink”, de forma análoga ao Programa Nacional do Livro Didático (PNLD), o e-Book poderia ser disponibilizado a R\$ 0,76 (setenta e seis centavos) x 184.100 escolas, para atingir o faturamento de R\$ 140.000,00.

⁵² Disponível em: <https://drive.google.com/open?id=1FoVErvnnUmUVdfs32PWHHTHvz75TJgT3>. Acesso em 30 jul.2019.

⁵³ Disponível em: <https://artsandculture.google.com/asset/atlantic-codex-codex-atlanticus-f-307-verso/iAGsNp1ftue3CA>. Acesso em 30 jul.2019

⁵⁴ Disponível em: https://ads.google.com/intl/pt-BR_br/home/. Acesso em: 24 mar.2019.

⁵⁴ Disponível em: <https://advertising.amazon.com/>. Acesso em: 24 mar.2019.

4.3 DIVULGAÇÃO E DISTRIBUIÇÃO

De volta à realidade: sem investimento previsto para marketing digital, nem para assessoria de imprensa, nem envolvimento governamental, a primeira ação de divulgação no lançamento do e-Book será a propagação feita para listas de e-mail, em parceria com Superintendências de Ensino e Secretarias Municipais e Estaduais de Educação.

Uma primeira palestra sobre o e-Book será feita em outubro, em parceria com o Instituto Federal do Triângulo Mineiro. A ação será comunicada à imprensa pelo próprio autor.

Para a divulgação do e-Book, será criada uma série de vídeos para Youtube, a fim de exemplificar as fontes de aprendizado para o público, de forma comentada e com captura de vídeo das telas, passo-a-passo.

Na descrição de cada vídeo, os hiperlinks citados serão compartilhados. A produção deste conteúdo também será viabilizada com recursos próprios e adequada às características de cada rede social para publicação nos canais:

- <https://www.youtube.com/user/estudiof7>
- <https://www.facebook.com/F7Filmes>
- <https://www.instagram.com/F7Filmes>

Na primeira ação de distribuição, o e-Book será disponibilizado na rede de ensino de Uberlândia/MG. Depois, por meio de Marketing Digital e publicação dos vídeos, será divulgado via redes sociais e para listas de e-mails de Superintendências Regionais de Ensino.

O público-alvo do e-Book é o professor da Educação Básica, mas espera-se que o público em geral utilize o “Hiperlink”, pois, atualmente, todos somos aprendizes na Era da Multimídia e da Internet, tanto adultos de origem analógica, como os jovens nativos digitais.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

5.1 CINEMA E EDUCAÇÃO NO BRASIL

Ao longo do biênio 2017-2018 e do primeiro semestre de 2019, o produto e-Book “Hiperlink” foi concebido para estimular o contato do educador com ferramentas de estímulo à educação, potencialmente compartilháveis com os alunos, visando à aplicação de atividades de aprendizado dentro e fora da sala de aula.

A proposta do e-Book surgiu a partir da demanda por Cinema e Educação, mas se expandiu para diversas áreas de aprendizado, por meio da catalogação de hiperlinks externos que pudessem contribuir para a alfabetização multimídia na Educação Básica.

A percepção gerada pelas pesquisas apresentadas neste relatório é de que, no ambiente escolar, há falta de conhecimento da Lei 13.006 (criada em 2014), no que diz respeito à efetiva exibição de filmes nacionais relevantes para a educação, pois:

I – A escolha dos filmes de curta e média duração é feita pelo próprio educador, de forma intuitiva, ou por indicação boca-a-boca digital, via redes sociais.

II – O educador não tem a obrigação de ser um especialista em cinema nacional.

III – Não foi encontrado um Guia Indicativo de Filmes Brasileiros, que fosse capaz de indicar obras audiovisuais com atividades interdisciplinares, por faixa etária, em sintonia com a Base Nacional Comum Curricular (BNCC);

IV – Para suprir esta demanda por filmes correlatos ao currículo escolar, seria necessário promover uma curadoria mista, composta por cineastas e educadores, para catalogar obras relevantes e elaborar atividades interdisciplinares.

A organização de uma obra de tal alcance deveria ser protagonizada pelo MEC, em parceria com o Ministério da Justiça, visando ao fortalecimento da Lei 13.006, bem como o efetivo endosso para uma distribuição de filmes educativos em nível nacional.

Tal empreitada exigiria uma equipe técnica com a participação de cineastas e de educadores, como foi na criação do Guia Prático de Classificação Indicativa⁵⁵ do Ministério da Justiça para TV e Cinema, e que, diga-se de passagem, é ineficaz para o audiovisual na internet.

Além das conjecturas, a verdade é que na atual conjuntura política brasileira será mais provável que um Guia de Cinema e Educação seja criado de forma colaborativa, via internet, sem envolvimento governamental, protagonizado por entidades como Khan Academy ou o Google For Education, utilizando, provavelmente, recursos de Inteligência Artificial.

5.2 LEIS DE INCENTIVO À CULTURA

Se o biênio 2017-2018 foi para o autor um período profuso de criação multimídia para fins de difusão de produtos culturais nas escolas do ensino básico, também foi o momento de ruptura com o uso das leis de incentivo à cultura, que se tornavam cada vez mais burocráticas e, infelizmente, caminhavam para se tornarem impraticáveis, por motivos econômicos, legislativos e políticos do atual “espírito do tempo”.

Os principais fatores observados são:

- a) Não basta aprovar. A decisão de quais projetos culturais serão patrocinados com recursos públicos continua na mão da iniciativa privada.
- b) O potencial de patrocínio das empresas depende de dados sigilosos, como o lucro líquido, para destinar a dedução fiscal relativa a uma pequena parcela dos impostos a pagar.
- c) Em geral, as grandes corporações direcionam o potencial de patrocínio para instituições parceiras, apadrinhadas, que elaboram projetos sob demanda para atender aos interesses sociais do próprio incentivador.
- d) Por fim, disseminou-se no meio empresarial e na opinião pública a falsa crença de que projetos culturais são “desperdício de dinheiro público”, “produtores culturais são corruptos e vagabundos”, dentre outros rótulos pejorativos, que

⁵⁵ Disponível em: <https://www.justica.gov.br/seus-direitos/classificacao/guia-pratico/guia-pratico.pdf>. Acessado em 20 fev.2019.

tornaram ainda mais difícil o processo de captação de recursos, já que o poder de decisão geralmente fica a cargo de indicação direta dos próprios executivos da empresa ou do contador responsável por analisar os benefícios fiscais.

O analfabetismo digital, por meio do compartilhamento de Fake News nas redes sociais, propiciou a consolidação de um ambiente hostil aos empreendedores culturais que se dedicam ao desenvolvimento de ações de arte-educação via leis de incentivo à cultura.

Quem absorve tais “mitos” desconhece os efeitos saudáveis da Economia Criativa: segundo dados publicados pelo Observatório Brasileiro do Cinema e do Audiovisual⁵⁶, da Agência Nacional do Cinema, em 2017, o PIB da indústria cinematográfica movimentou 25 bilhões de reais, ou seja, 0,46% do PIB nacional, mais do que a indústria farmacêutica.

Desconhece que os efeitos deste preconceito gerarão prejuízos para a sociedade e que tais efeitos têm a sua causa no interesse de se manter as pessoas inaptas à interpretação de textos e de contextos sociais e políticos que acabam por frear o avanço tecnológico e científico.

Com dois anos de antecedência, o organizador do eBook “Hiperlink” percebeu o quadro que já afeta até mesmo grandes produtoras que tinham acesso a recursos da Petrobras e do BNDES, tais como: Anima Mundi e Mostra de Cinema de São Paulo.

5.3 NOS BAILES DA VIDA

De volta ao objeto de estudo deste singelo documento, cujo objetivo principal é relatar a publicação do e-Book “Hiperlink”, o pesquisador concluiu que:

No início dessa jornada acadêmica, era desfavorável ao uso da plataforma Youtube para a propagação de filmes educativos, por não concordar com a política de “publicidade e monetização”, tanto que dedicou bastante tempo, energia e recursos financeiros para catalogar o Acervo F7 na plataforma VIMEO, cujo canal seria posteriormente desativado, pois:

⁵⁶ Disponível em: <https://oca.ancine.gov.br>. Acessado em 21 jan.2019

Na reta final da pesquisa, já não tinha como evitar a comparação da audiência de filmes educativos em relação à popularidade de canais de Youtubers como Kondzilla⁵⁷: o canal que produz videocliques de funk brasileiro, já é o terceiro maior do mundo, contabilizando 50 milhões de inscritos e 20 bilhões de visualizações!

No percurso investigativo, o autor se deparou com os incontestáveis dados sobre:

- a) A predileção dos jovens por aprendizado com vídeos na plataforma Youtube (pesquisa publicada por Kidscreen e Pearson);
- b) A concentração do interesse do público nas redes sociais e;
- c) Liderança do Youtube no Brasil (pesquisa We Are Social/Hootsuite).

Por fim, o autor/pesquisador contabilizou a sua própria audiência no Youtube. Constatou que, mesmo sem se dedicar ao canal EstudioF7⁵⁸ há alguns anos, este apresenta números progressivos de audiência, contando hoje com 992 inscritos e mais de um milhão de visualizações, apenas com o conteúdo do Acervo Oficinas F7.

Quadro 8 – Top 10 “F7 Produções no Youtube”, em 25 abr.2019

TOP	TÍTULO DA PUBLICAÇÃO	PALAVRA-CHAVE	VIEWS
1	Boitató (videoclipe do grupo EmCantar)	Musical, Lendas	307.333
2	As Borboletas, Vinícius de Moraes	Infantil, Poesia	210.683
3	A Cidade dos Sinos* / Canal insttelemigcelular	Patrimônio histórico	149.382
4	Vô Venâncio e a Mula-sem-cabeça* /insttelemigcelular	Lendas	133.522
5	A Língua do Nhem	Infantil, Poesia	60.279
6	Feito Borboleta	Musical, meio ambiente	51.362
7	Maria Fumaça* / Canal insttelemigcelular	Patrimônio histórico	44.398
8	Girabelhinhas	Musical	16.229
9	Meu Mundo	Infantil	15.521
10	Criança Não Trabalha	Musical, Palavra Cantada	14.959
TOTAL			1.003.668

Fonte: o autor.

⁵⁷ Disponível em: <https://www.youtube.com/user/CanalKondZilla>. Acessado em 24 abr.2019.

⁵⁸ Disponível em: <https://www.youtube.com/user/estudiof7>. Acessado em 24 abr.2019.

Considerou-se finalmente que:

- a) O website do autor, www.f7.com.br, foi reformulado com foco institucional, para divulgar a sua história, as suas redes sociais e a nova fase que se inicia;
- b) O canal VIMEO/animaref7 foi desativado, devido à inexpressiva presença de público, em comparação ao canal YOUTUBE/estudiof7.
- c) Atualmente, em Mídias, Educação e Comunicação, faz-se imprescindível interagir com o público, atrair audiência e novos inscritos nas redes sociais.
- d) O autor produzirá a série de vídeos sobre ferramentas digitais para a Educação Básica, visando à promoção do e-Book “Hiperlink”.
- e) Publicar-se-á filmes como “O Baile⁵⁹”, que estava disponível no VIMEO, mas que ainda é inédito no Youtube.
- f) Estudar-se-á o e-Book “Criando Conteúdo Para o Youtube Kids – Um guia de Campo” para a criação de novos conteúdos que possam propiciar sustentabilidade financeira por meio da monetização publicitária, criação e comercialização de produtos e serviços, bem como licenciamento de marca.

Assim como na canção Nos Bailes da Vida, composta por Fernando Brant e Milton Nascimento: “Todo artista tem de ir aonde o povo está”. Neste caso, o autor retornará à plataforma de vídeos Youtube: a 2ª maior ferramenta de busca do ocidente.

⁵⁹ Disponível em: <https://vimeo.com/209250822>. Acessado em 24 abr.2019.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

APARICI, Roberto (org.) Educomunicação: para além do 2.0. São Paulo, Paulinas, 2014.

BERGALA, Alain. A hipótese cinema: pequeno tratado de transmissão do cinema dentro e fora da escola. Rio de Janeiro: Booklink; Cinead, Lise/FE/UFRJ, 2008.

BYRNE, John; GIORDANO, Dick. Superman: The Man of Steel, vol. 1. USA, DC Comics, 1986.

BRANCO, Marcelo. Acervo F7 Filmes. F7 Produções Artísticas. 2018. Disponível em: <https://vimeo.com/animaref7>. Acesso em: 30 jul.2018.

_____. Censo Escolar 2017: Notas Estatísticas. Ministério da Educação. Instituto Nacional de Estudos e Pesquisas Educacionais Anísio Teixeira. 2017. Disponível em: <https://drive.google.com/file/d/1ul8OptGdTzory5J0m-TvvSzILCrXmWeE/view>. Acesso em: 24 ago.2018.

CONKLIN, J. (1987). Hypertext: an introduction and survey. Computer, September, 17-41. <https://doi.org/10.1109/MC.1987.1663693>

CHRISTENSEN, Clayton M.; Bower, Joseph L. (1995). "Disruptive Technologies: Catching the Wave". <https://hbr.org/1995/01/disruptive-technologies-catching-the-wave>. Acesso em: 15.mai 2019.

DELORS, J. Educação: um tesouro a descobrir. São Paulo: Cortez, UNESCO, MEC, 1998.

EISNER, Will. Quadrinhos E Arte Sequencial. Editora Martins Fontes, 1985.

FAILLA, Zoara (Org.). Retratos da leitura no Brasil 4. Rio de Janeiro: Sextante, 2016. Acesso em: 20 abr.2019.

FRESQUET, Adriana. Cinema e educação: a lei 13.006 | Reflexões, perspectivas e propostas. Universo Produção, 2005. Disponível em: http://www.redekino.com.br/wp-content/uploads/2015/07/Livreto_Educacao10CineOP_WEB.pdf. Acesso em: 23 jan.2018.

FRESQUET, Adriana. Cinema e Educação: Reflexões e experiências com professores e estudantes de educação básica, dentro e "fora" da escola, Rio de Janeiro. Ed. Autêntica, 2013.

KEMP, Simon. Digital In 2018: Word's Internet Users Pass The 4 Billion Mark. We Are Social. 2018. Disponível em: <https://wearesocial.com/blog/2018/01/global-digital-report-2018>. Acesso em: 21 jul.2018.

MAYER, Richard E. (org.). The Cambridge Handbook of Multimedia Learning. Cambridge University Press, 2005.
<https://doi.org/10.1017/CBO9780511816819>

McCLOUD, Scott. Desvendando os Quadrinhos. M. Books do Brasil Editora Ltda, 2005.

McCLOUD, Scott. Reinventando os Quadrinhos. M. Books do Brasil Editora Ltda, 2006.

McCLOUD, Scott. Desenhando Quadrinhos. M. Books do Brasil Editora Ltda, 2008.

NOVACK, Jeannie. Desenvolvimento de Games. Cengage Learning, 2010.

NÖRNBERG, Marta. (Org.). Formação em contextos de estágio e desenvolvimento profissional. São Leopoldo: Oikos, 2017. 160 p. Acesso em: 20 abr.2019.

RUSSEL, Bertrand. História do Pensamento Ocidental. Nova Fronteira, 2017.

_____. Tecnologia Social: uma estratégia para o desenvolvimento. Fundação Banco do Brasil - Rio de Janeiro, 2004.

WERTHEIN, Jorge; DA CUNHA, Célio. Fundamentos da nova educação. Brasília. Unesco, 2000.

APÊNDICE

APÊNDICE A – Questionário 1

Sobre equipamentos audiovisuais e exibição de filmes nas escolas

Pós-graduação em Tecnologia, Educação e Comunicação | Universidade Federal de Uberlândia
Obrigado por participar da pesquisa do mestrando Marcelo Silva Santos, em 09/11/2018!

Seu nome (opcional)

Função Tempo na escola anos

Escola

Nº total de alunos Marque com X: ☐ Fundamental ☐ Ed. Infantil

Possui datashow? ☐ Não ☐ Sim Principal meio: ☐ DVD ☐ Internet

Usa para exibir filmes: ☐ TV ☐ Notebook ☐ Pendrive ☐ VHS

Em média, quantas horas mensais de filmes são exibidos para fins educacionais por cada turma?

☐ Menos de 01 hora ☐ Até 02 horas ☐ Até 04 horas ☐ Mais de 04 horas

Fonte de acesso a filmes: ☐ Youtube ☐ DVDs ☐ Outra

A F7 Filmes pode manter contato com a escola? Se sim, informe o e-mail de contato:

☐ Não ☐ Sim

APÊNDICE B – Questionário 2
Sobre frequência de utilização de aplicativos

PÓS-GRADUAÇÃO EM TECNOLOGIA, EDUCAÇÃO E COMUNICAÇÃO | FACED-UFU

Obrigado por participar desta breve pesquisa sobre tecnologia, educação e comunicação. Os dados coletados irão alimentar gráficos de forma coletiva, sem menção a nomes. Portanto, comprometo-me a manter **a sua colaboração anônima**. Grato!

Marcelo Silva Santos

Nome da escola:

Seu nome:

Idade:

Função:

Formação:

Tempo na escola:

Faixa etária dos alunos:

Quantidade de alunos:

Você utiliza recursos audiovisuais em sala de aula? ☐ SIM ☐ NÃO

☐ DVD ☐ Pendrive ☐ Notebook ☐ TV ☐ Projetor

Usa internet para exibir filmes? ☐ SIM ☐ NÃO

☐ Youtube ☐ Netflix ☐ Facebook ☐

Como usuário, defina a sua frequência de utilização desses aplicativos e websites numa escala de **0 a 10**, sendo: **0** (zero) para NUNCA USO e **10** (dez) para USO COM FREQUÊNCIA:

☐ Google Earth ☐ Google Translator ☐ Google Pesquisa/busca

☐ Google Maps ☐ Google Play ☐ Google VR

☐ Khan Academy ☐ Udemy ☐ Google for Education

☐ Facebook ☐ Code.org ☐ Youtube

☐ Wikimedia Commons ☐ Wikipedia ☐ WikiHow

☐ Disney Cidadania ☐ Instagram ☐ Internet Arquivo

☐ Escola Interativa MG ☐ Domínio Público ☐ Biblioteca Nacional

☐ Disney Cidadania ☐ WhatsApp ☐ Google Art & Culture

☐ 17 Objetivos de Desenvolvimento Sustentável, segundo a ONU

APÊNDICE C – Acervo F7 Filmes: listagem por tema

MÉDIA-METRAGEM	EDUCAÇÃO AMBIENTAL	
O Casamento da Ararinha-azul	2013	38'

DOCUMENTÁRIOS	TECNOLOGIA SOCIAL	
Educacraft	2017	05'
F7 20 Anos	2018	26'
F7 Especial Dia das Mães TV Cultura	2006	09'
Por trás das câmeras	2013	06'
Redescobrimo a Nossa História	2016	13'

CURTAS PARA A 1ª INFÂNCIA	TECNOLOGIA SOCIAL	
As Borboletas	2013	01'
Isso é o Fim!	2002	01'
Lagoa Diboá	2002	01'
Sujismundo & Lixelle	2002	01'
Seletivomon	2002	01'
Aqui Se Faz, Aqui Se Paga	2002	01'

MUSEU MUNICIPAL DE UBERLÂNDIA	PATRIMÔNIO HISTÓRICO	
A Trajetória da Água	2010	01'
A Transformação da Cidade	2010	01'
Atas da Câmara de Uberabinha	2010	01'
Coreto Municipal de Uberlândia	2010	01'
Museu Municipal	2010	01'
Museus Para a Harmonia Social	2010	01'
O Sogro e a Candeia	2010	01'
Papo Cabeça	2010	01'

OBJETIVOS DO MILÊNIO	TECNOLOGIA SOCIAL	
Ônus: Terra 2.510	2007	01'
O Globo Mágico	2007	01'
Quem é o Bom?	2007	01'
Necrópole	2007	01'
O Supermédico	2007	01'
Por um Triz	2007	01'
A Caminho da Extinção	2007	03'
Game Over	2007	01'
Nações Unidas	2007	01'
Disco Voador	2007	04'

FÉ E ESPIRITUALIDADE	PATRIMÔNIO HISTÓRICO	
Deus Vai Me Salvar	2010	01'
Gruta Oratório	2017	01'
Maicon e Uóxito	2006	03'
O Cordeiro e o Dragão	2010	01'
Oraculum	2010	05'
Tapete de Rua	2008	01'
Zé Arigó	2010	01'

HISTÓRIA DO BRASIL	PATRIMÔNIO HISTÓRICO	
A Guerra dos Emboabas	2008	01'
A Má Notícia	2008	01'
Chica da Silva	2008	01'
Sete Vezes Chica	2008	04'
Tiradentes Cai do Céu	2008	01'

ANIMALENDAS	PATRIMÔNIO HISTÓRICO	
A Lenda do Pássaro da Chuva	2015	02'
A Chácara dos Padres	2007	02'
A Noiva Fantasma	2010	01'
O Supermineiro	2008	01'
O Zelador	2008	01'
Vô Venâncio e a Mula-Sem-Cabeça	2008	01'

LITERATURA	ARTE E CULTURA	
A Menina Avoada	2017	02'
As Borboletas	2013	01'
Cartões de Guignard para Amalita	2008	02'
Jéssica e Junior no Mundo das Cores	2010	03'
Meus Oito Anos	2008	01'
Sete Vezes Chica	2008	04'

ARTES	ARTE E CULTURA	
A Balada	2008	01'
A Má Notícia	2008	01'
Cartões de Guignard para Amalita	2008	02'
Construindo Inhotim	2008	01'
Dênis, o Vândalo	2008	01'
O Pensamento das Artes	2008	01'
Hip-hop	2012	01'
Sonzeira	2012	01'
Visite Cataguases	2008	01'

MUSICAIS	ARTE E CULTURA	
A Língua do Nhem	2006	02'
Criança Não Trabalha	2006	02'
Disco Voador	2007	04'

VIDEOCLIPES	ARTE E CULTURA	
Arve	2004	03'
Boitatá	2005	04'
Cadê?	2004	03'
Feito Borboleta	2004	03'
Girabelhinhas	2005	03'
Mutirão	2005	03'

ESPORTE E LAZER	DIREITOS HUMANOS	
Esportes	2017	01'
O Baile	2017	02'
Professor Figura	2017	01'

DEPENDÊNCIA QUÍMICA	DIREITOS HUMANOS	
A Balada	2008	01'
Uma Mão Lava a Outra	2010	01'
O Aviãozinho	2012	01'

DEPENDÊNCIA TECNOLÓGICA	DIREITOS HUMANOS	
Fútil Show	2012	01'
Geração 4G	2015	01'
Uótizap	2015	01'

ÁGUA	EDUCAÇÃO AMBIENTAL	
A Lenda do Pássaro da Chuva	2015	02'
Amélia	2015	01'
Aquarel	2015	01'
Cinco Contra Um	2015	01'
Desencana!	2015	01'
E o Rio Secou...	2015	01'
7.000 D.C.	2015	01'

RECICLAGEM	EDUCAÇÃO AMBIENTAL	
Isso é o Fim?	2002	01'
Lagoa Diboá	2002	01'
Sujismundo & Lixelle	2002	01'
Seletivomon	2002	01'
Aqui Se Faz, Aqui Se Paga	2002	01'
Liga Super Legal	2015	01'
Lixoman	2015	01'
Faxinator	2015	01'

RECICLAGEM	EDUCAÇÃO AMBIENTAL	
Poluição Mental	2012	01'
TV Zumbi I	2012	01'
TV Zumbi II	2012	01'

EXTINÇÃO	EDUCAÇÃO AMBIENTAL	
A Caminho da Extinção	2007	02'
Eta, Bicho Homem...	2012	01'
Eta, Bicho Homem... II	2015	01'
Que Saco!	2015	01'
S. O. S. Amazônia	2006	03'
Ultramax	2010	01'

TECNOLOGIA SOCIAL	EDUCAÇÃO	
Amigos da Escola	2010	01'
Amor e Diálogo	2012	01'
Cine Sesc Animado	2017	01'
Disque 100	2012	01'
Estação Vida	2015	01'
Mesa Brasil	2017	01'
Sesc 2046	2017	01'

DIREITOS DA CRIANÇA	DIREITOS HUMANOS	
Estatuto Animado I	2006	04'
Direitos da Criança	2012	01'
Estatuto Animado II	2006	04'

PRECONCEITO	DIREITOS HUMANOS	
Preconceito	2012	01'
Eclectic Rock	2012	01'
Shopping Xoxo	2012	01'

BULLYING	DIREITOS HUMANOS	
Apelidos	2012	01'
Os Valentões	2012	01'
Tóbi, o Obsessor	2017	02'

PROGRAMA ANIMARE 3ª TEMPORADA	2016/2017	
Programa Animare T3E01	2017	10'
Programa Animare T3E02	2017	10'
Programa Animare T3E03	2017	10'
Programa Animare T3E04	2017	10'
Programa Animare T3E05	2017	10'
Programa Animare T3E06	2017	10'

PROGRAMA ANIMARE 2ª TEMPORADA	2014/2015	
Programa Animare T2E01	2015	10'
Programa Animare T2E02	2015	10'
Programa Animare T2E03	2015	10'
Programa Animare T2E04	2015	10'
Programa Animare T2E05	2015	10'
Programa Animare T2E06	2015	10'
Programa Animare T2E07	2015	10'
Programa Animare T2E08	2015	10'

PROGRAMA ANIMARE 1ª TEMPORADA	2012/2013	
Programa Animare T1E01	2013	10'
Programa Animare T1E02	2013	10'
Programa Animare T1E03	2013	10'
Programa Animare T1E04	2013	10'
Programa Animare T1E05	2013	10'
Programa Animare T1E06	2013	10'
Programa Animare T1E07	2013	10'
Programa Animare T1E08	2013	10'
Programa Animare T1E09	2013	10'
Programa Animare T1E10	2013	10'
Programa Animare T1E11	2013	10'

PROGRAMA ANIMARE 1ª TEMPORADA	2012/2013	
Programa Animare T1E12	2013	10'
Programa Animare T1E13	2013	10'
Programa Animare T1E14	2013	10'
Programa Animare T1E15	2013	10'
Programa Animare T1E16	2013	10'

MEMORIAL F7	MATÉRIAS JORNALÍSTICAS	
1ª Oficina F7 Filmes Tintim por Tintim	2002	02'
F7 na TV Universitária UFU (2006)	2006	02'
F7 e EmCantar TV Algar (2004)	2004	01'
F7 Filmes no MGTv (2006)	2006	02'
Première no Cine Stadium F7 (2004)	2004	02'
F7 em São João del-Rei (2008)	2008	02'
Jornal Regional (2008)	2008	02'
Por trás das câmeras	2013	06'

APÊNDICE D – Prefácio do eBook “Hiperlink”

Todos somos aprendizes na Era da Multimídia e da Internet, mas permanecer atualizado neste admirável mundo interconectado representa uma meta quase impossível de se cumprir.

O motivo de catalogar hiperlinks relevantes para publicar este e-book foi a intenção de promover interação e diálogo entre alunos e professores no ambiente escolar, pois o cidadão digital, autodidata, experimenta nas redes sociais a falsa impressão de estar vivenciando o supassumo tecnológico, mas conhece só a ponta do ciber iceberg.

Este projeto instrucional reúne ferramentas didáticas organizadas por capítulos temáticos – sem a pretensão de ranqueá-las. Convidamos o educador a conhecê-las e compartilhá-las para ativar o espírito investigador, ampliar a consciência do aprendiz sobre o poder dos hiperlinks e do impacto social gerado por eles.

Mas na contramão da evolução digital, em terras brasileiras, presenciamos manobras políticas que vangloriam a ignorância e intentam fulminar a Educação, a Ciência, a Tecnologia e a Cultura. Por décadas, uma força estranha tem tolhido uma classe social cuja missão é educar 25 milhões de crianças e jovens e que já abriga 2,5 milhões de potenciais influenciadores digitais...

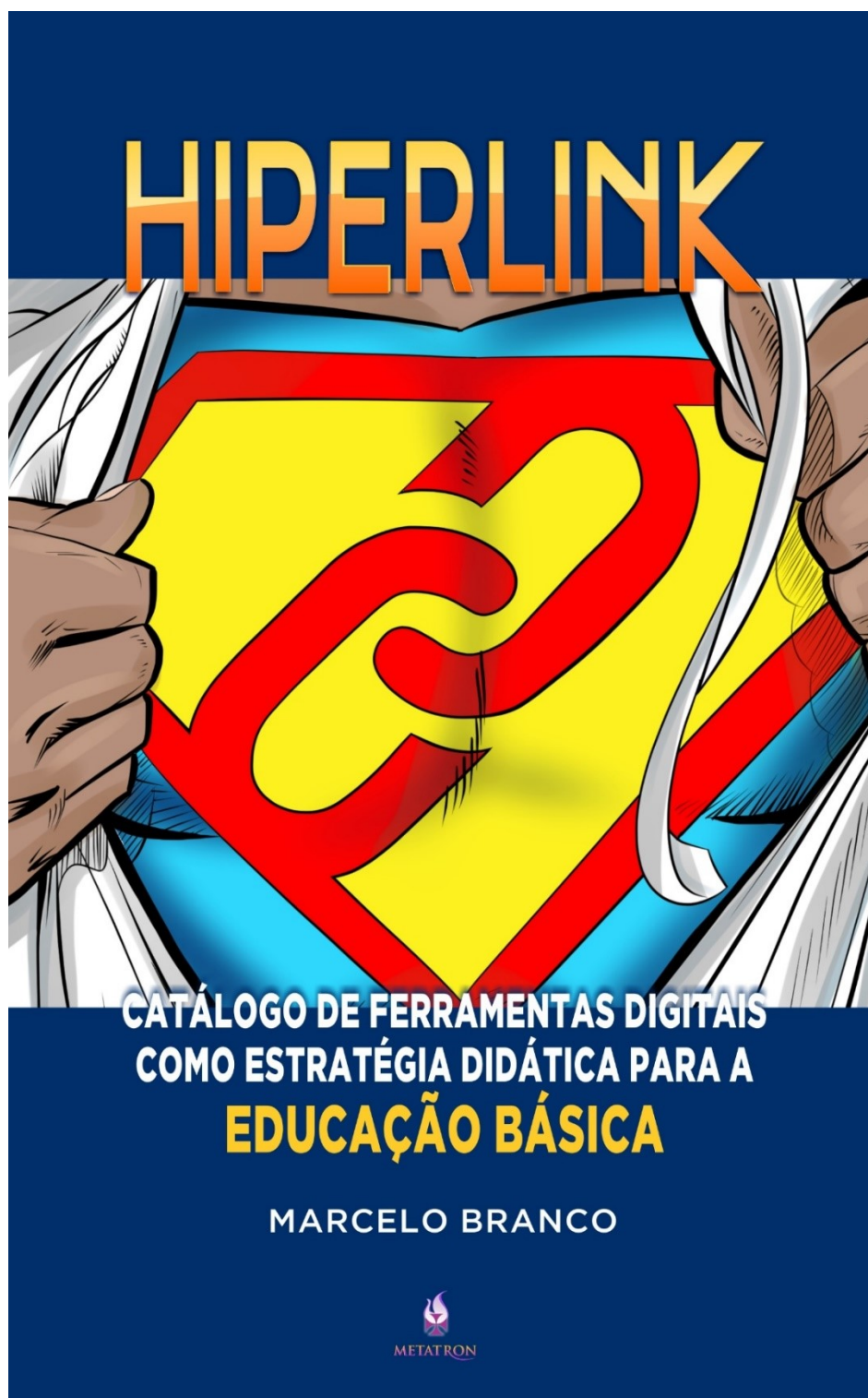
Os agentes do obscurantismo ignoram que as ferramentas didáticas da Nova Era já propiciam uma reação nacional capaz de formar cidadãos mais conscientes no porvir, munidos de renovadas convicções a respeito da importância dos educadores.

Não se trata de utopia, pois países como Finlândia e Coreia do Sul, que investem no professorado, já estão a colher os frutos do poder transformador da Tecnologia, da Educação e da Comunicação. Podemos mensurar o quão importante é partilhar fontes que estimulem a mente do aluno neste cenário sem barreiras geográficas, que requer a capacidade de se separar o joio do trigo, pois a Internet comporta o que há de melhor e de pior em sons, hipertextos, imagens e vídeos. Só no Youtube, um bilhão de horas são vistas por dia no mundo!

Segundo uma pesquisa We Are Social e Hootsuite, de 2018, o Brasil ocupa o 3º lugar no ranking mundial de tempo dedicado à Internet. Somos 130 milhões interligados via redes sociais, sendo 92% com acesso via smartphones.

Marcelo Branco
(Marcelo Silva Santos)

APÊNDICE E – Capa do e-Book “Hiperlink”



Disponível para download em: <https://drive.google.com/open?id=1FoVErvnnUmUVdfs32PWHHTHvz75TJgT3>

APÊNDICE F – Catalogação

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)

Hiperlink: Catálogo de Ferramentas Digitais Como Estratégia Didática Para a Educação Básica / Marcelo Branco (org.) – Uberlândia/MG: Metatron, 2019. 100 f.//il. ISBN 978-85-921499-5-6

1. Aprendizagem. 2. Inovações educacionais. 3. Cidadania. 4. Comunicações digitais. 5. Comunicação na educação. 6. Mídias digitais. 7. Tecnologia da Informação. I. Branco, Marcelo. II. Título.

Cód. 921499

Índices para catálogo sistemáticos:

1. Comunicação na educação 371.1022
2. Educomunicação 371.1022

1ª edição - 2019

Universidade Federal de Uberlândia/MG

Reitor
Valder Steffen Júnior

Vice-reitor
Orlando César Mantese

Faculdade de Educação
Pós-graduação em Tecnologia, Educação e Comunicação
<http://www.ppgce.faced.ufu.br>

Coordenadora
Vanessa Matos dos Santos

Orientador
Luciano Vieira Lima

Organização, capa, projeto gráfico, edição e diagramação
Marcelo Silva Santos (Marcelo Branco)

Ilustrações
Documentos de Leonardo da Vinci (Google Arts & Culture)

Docentes colaboradores
Ana Cristina Menegotto Spannenberg
Diva Souza Silva
Elise Barbosa Mendes
Luciano Vieira Lima
Mirna Tonus
Rafael Duarte Oliveira Venâncio
Vanessa Matos dos Santos

E-Book elaborado no Programa de Pós-graduação em Tecnologias, Comunicação e Educação, Universidade Federal de Uberlândia/MG, como requisito para a obtenção do título de Mestre em Tecnologias, Educação e Comunicação, na área de concentração Mídias, Educação e Comunicação. Poderá ser baixado e compartilhado de forma gratuita, desde que sejam respeitadas a integridade do seu conteúdo e os direitos reservados ao autor.

APÊNDICE G – Layout (Página 19)



Sobre Fake News



Elas podem gerar reações cômicas, mas as notícias falsas são ações terroristas, pois podem desencadear medo, confusão, intolerância, linchamentos, mortes e até já comprometem a democracia, interferindo em eleições e no futuro de nações.

Atualmente, identificar dados falsos pode ser um desafio. Apesar de que, na maioria das vezes, basta fazer uma busca pelo título ou por um trecho da “notícia”, que, em geral, não cita fontes confiáveis, mas sempre implora por curtidas e compartilhamentos.

Investigar amplia a consciência e é sempre um estímulo para os estudantes. Afinal, ninguém curte ser *trollado*.


Boatos.org

<https://boatos.org>



<http://www.e-farsas.com>

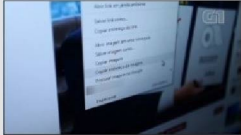


<https://g1.globo.com/fato-ou-fake/>

Como identificar se uma mensagem é falsa?

Um vídeo produzido por Fato ou Fake

CLIQUE PARA ASSISTIR



APÊNDICE H – Layout (Página 49)

Para todos os alunos, todas as salas de aula. Resultados reais.

Somos uma organização sem fins lucrativos com a missão de oferecer uma educação gratuita de alta qualidade para qualquer pessoa, em qualquer lugar.

Alunos

Professores

Pais

Ajude cada aluno a ter sucesso com uma aprendizagem personalizada e 100% gratuita.

- Encontre conteúdos alinhados aos currículos
- Recomende exercícios, vídeos e artigos
- Acompanhe o desempenho dos alunos
- Junte-se a milhões de professores e alunos

MATEMÁTICA

Fundamentos da Matemática

Aritmética

Pré-álgebra

Noções de álgebra

Álgebra I

Álgebra II

Geometria básica

Geometria

Geometria do Ensino Médio

Estatística e probabilidade

Trigonometria

Matemática I (Ensino Médio)

Matemática II (Ensino Médio)

Matemática III (Ensino Médio)

Estatística do Ensino Médio

Pré-cálculo

Cálculo diferencial

Cálculo integral

Equações diferenciais

Cálculo multivariável

Álgebra linear

49

APÊNDICE I – F7[®] Produções

Segundo o artigo 206 da Constituição Brasileira⁶⁰, tem-se assegurada a liberdade de aprender, ensinar, pesquisar e divulgar o pensamento, a arte e o saber, assim como o pluralismo de ideias e de concepções pedagógicas.

Ao ingressar neste programa, por meio do método de pontuação curricular correlato às diretrizes desta pós-graduação, este candidato obteve uma colocação destacada na área de Mídias, Educação e Comunicação, o que endossou o seu propósito de gerar uma contribuição educacional, ainda que singela, para a sociedade brasileira.

Marcelo Branco é um pseudônimo artístico de Marcelo Silva Santos: ilustrador, editor, escritor, cineasta, palestrante e responsável por gerar produtos educacionais autorais com a assinatura da F7[®] Produções Artísticas, que é uma pessoa jurídica criada pelo autor, em 1999, para executar projetos culturais e corporativos de acordo com a legislação brasileira, sendo uma simples empresa individual de responsabilidade limitada, que até aqui se dedicou à criação de produtos na área de Mídias, Educação e Comunicação.

No período deste mestrado profissional, Marcelo Silva Santos concluiu vários projetos culturais e corporativos direcionados para a Educação. Entre eles:

- a) Publicação e difusão do “DVD Animare: Oficinas F7 2016/2017” (60 min., 200 exemplares), com participação de alunos da ESEBA/UFU e do Sesc Uberlândia, apresentando os últimos seis episódios do Programa Animare;
- b) Publicação da HQ “Turminha do Cerrado” (32 páginas, ISBN 978-85-921499-3-2), com distribuição de 15 mil revistas na rede municipal de ensino. Clientes: DMAE e Ministério Público/MPMG. Temática: educação ambiental (2018);
- c) Realização de 07 minicursos no projeto “F7 Games” sobre criação e programação de jogos eletrônicos, roteiros, animações e dublagem. Oficinas ministradas para crianças e jovens, entre setembro e novembro/2017, na Biblioteca do Campus Santa Mônica, na Casa da Cultura e no Instituto Politriz (bairros Campo Belo e Morumbi);
- d) Publicação e difusão do DVD duplo “F7 Games” (120 min., 200 unidades, 2018).
- e) Publicação do livro de ficção juvenil Abemigas e o Poder da Mente (196 páginas, 800 exemplares) – ISBN 978-85-921499-0-1;

⁶⁰ Disponível em: http://www.senado.leg.br/atividade/const/con1988/con1988_04.06.1998/art_206_.asp. Acessado em 23 nov.2018.

- f) Publicação do aplicativo UberVox Quebra-cabeças (2018, com 84 imagens em 08 galerias de fotos: 9 a 49 peças). Disponível no Google Play⁶¹;

Realizou produções autorais, realizadas na fase de pesquisa e pré-produção do e-book “Hiperlink”, sem aporte financeiro, nem incentivo fiscal. Ou seja, com recursos próprios, sendo:

- g) Coordenação do Dia Internacional da Animação 2017 (MuNA e APAE);
- h) Coordenação do Dia Internacional da Animação 2018 (MuNA, Sesc e CESEC);
- i) E-Book “Uótizap” na Amazon (2017, 46 p. – ISBN 978-85-921499-2-5);
- j) Direção e edição do “Educacraft”: documentário sobre gamificação feito na ONG Narrativas da Imaginação, em parceria com Social Good Brasil (05 min., 2017);
- k) Restauração digital do acervo F7 Filmes e classificação temática na plataforma de vídeos VIMEO (2017-2018);
- l) Catalogação de ferramentas digitais sobre cidadania e alfabetização digitais.
- m) Documentário “F7 20 Anos” (2018, 26 minutos, HD, 1080p), com roteiro adaptado a partir do memorial acadêmico deste relatório;
- n) Realização do “Festival de Quadrinhos do Cerrado 2019”, em parceria com a Prefeitura Municipal de Uberlândia/MG;
- o) Organização e programação visual do e-Book “Festival de Quadrinhos do Cerrado 2019⁶²” (2019, 130 páginas – ISBN 978-85-921499-4-9).
- p) “Abemigas e o Poder da Mente” (Amazon, 2019, 200 p. – ASIN B07PPJT7F9).
- q) Produção de uma versão inclusiva do filme “O Casamento da Ararinha-azul”, com janela de Libras, em parceria com o CEPAC⁶³: Centro de Ensino, Pesquisa, Extensão e Atendimento em Educação Especial da UFU.

As principais conquistas do autor propiciadas pela difusão multimidiática de produções e eventos, em sua área de pesquisa, entre 2017 e 2019, foram:

- a) Anima Latina Festival de Cine de Animación Latinoamericano 2017 (Argentina)
Seleção do filme “O Baile” (Animação 2D: 02 minutos);

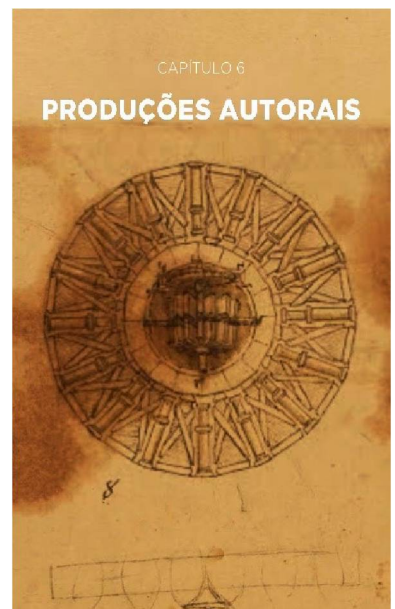
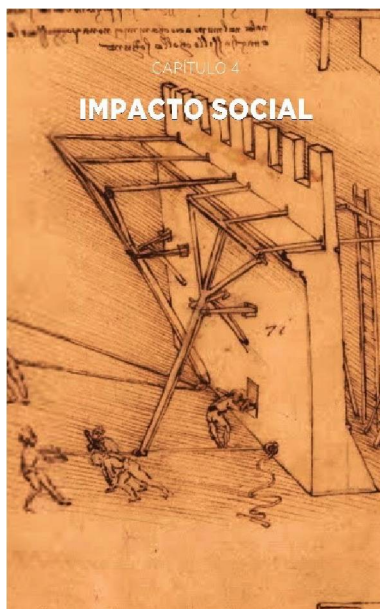
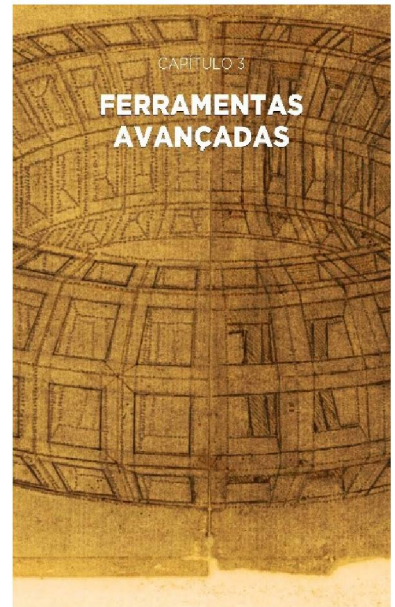
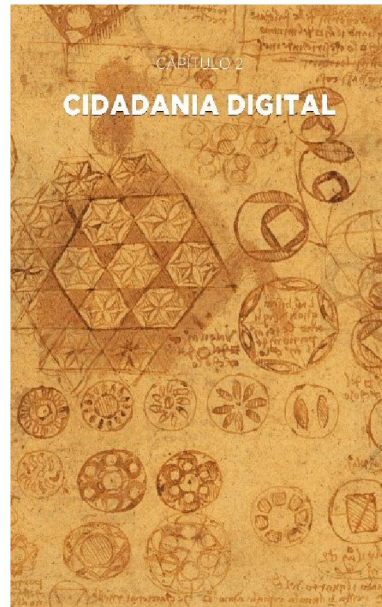
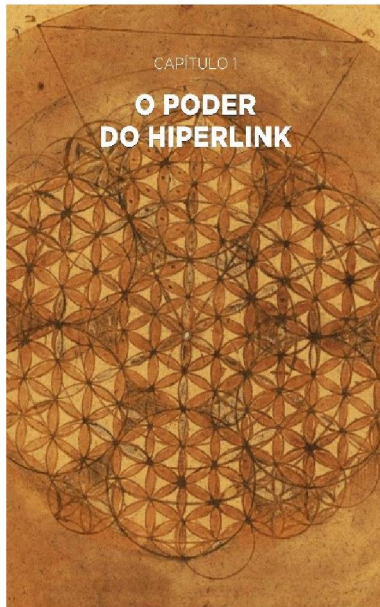
⁶¹ Disponível para download em: <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.dedogame.Ubervox>.

⁶² Disponível em: https://drive.google.com/open?id=1OjbT9uEtqCr0D-EA12QF0JjKo4_K9ABu. Acessado em 14 fev.2019.

⁶³ Disponível em: <http://www.cepac.faced.ufu.br/>. Acesso em: 21 mai.2019.

- b) Anima Mundi 2017 (Festival Internacional de Animação do Brasil)
Seleção do filme “Tóbi, o Obsessor” (Animação 2D: 02 minutos);
- c) Anima IF 2018 (IFTM Uberlândia)
Exibição de coletânea F7 Filmes e palestra sobre cinema e educação;
- d) Athens Video Art Festival 2017 (Grécia)
Seleção do filme “Uótizap” (Animação rotoscopia 2D: 01 minuto);
- e) Concorso In..dipendenza SiciliAmbiente Film Festival 2017 (Itália)
Seleção do filme “Uótizap” (Animação rotoscopia 2D: 01 minuto);
- f) Grand IndieWise Convention 2018 (EUA)
Filme finalista: “Uótizap” (Animação rotoscopia 2D: 01 minuto);
- g) Prêmio Triângulo de Jornalismo Renata Neiva 2018 (MG)
Filme “F7 20 Anos” (26 minutos) – Prêmio na categoria Documentário.
- h) Trakinagem Mostra de Cinema e Educação 2017 (MG)
Exibição de filmes do autor e participação em mesa redonda;
- i) Trakinagem Mostra de Cinema e Educação 2018 (MG)
Curadoria de filmes e exibição de filmes do autor;
- j) Mostra Itinerante do FICA Festival Internacional de Cinema Ambiental 2019 (GO)
Exibição do filme O Casamento da Ararinha-azul;

APÊNDICE J – Ilustrações de Leonardo da Vinci no “Hiperlink”



APÊNDICE K – Layout (Página 96)



Tecnologia Social F7 Filmes



Entre 2002 e 2018, Marcelo Branco ministrou as Oficinas F7 Filmes de Animação, gerando um acervo com mais de 200 curtas produzidos por crianças e jovens, além de 30 episódios Animare, participações e prêmios em festivais de cinema de vários países e distribuição de milhares de DVDs para escolas e entidades, como FioCruz, IBAMA, Conselhos Tutelares, Cinemateca Brasileira, secretarias municipais de educação e de cultura, SAVE Brasil, Sesc, Projeto Rondon, Filme em Minas, entre outros.



<https://www.youtube.com/estudiof7>



<http://www.f7.com.br>




<https://transforma.fbb.org.br/tecnologia-social/animare>



APÊNDICE L – Última capa do e-Book “Hiperlink”



APÊNDICE M – Curta “Geração da Luz” (20”)



GERAÇÃO DA LUZ. Direção e Produção de Marcelo Branco. Uberlândia: F7 Filmes, 2018. Disponível em: <https://vimeo.com/342799626>. Acesso em: 30 jul.2019.

*“Eu não quero ranço de coisa de velhice. Eu quero uma coisa nova.
Então vamos fazer a cabeça dos novos, que os velhos já estão fritos.”*

Raul Seixas