

PRODUÇÃO COLABORATIVA NA PLATAFORMA KINECOM: UMA PROPOSTA DE CONSTRUÇÃO DO CONHECIMENTO EM ESPAÇO VIRTUAL

André Luis Porto Macedo

Professor e doutorando na
Universidade Federal de Pelotas
Andre.macedo@ufpel.edu.br

.....
Maristani Polidori Zamperetti

Professora doutora da
Universidade Federal de Pelotas
maristaniz@hotmail.com

O propósito deste trabalho é analisar as práticas de produções colaborativas desenvolvidas no âmbito do projeto Plataforma Kinecom/UFPel (kinecom.org). Esta análise apresenta um recorte das manifestações expressas pelos participantes no desenvolvimento do filme “Obesidade no SUS”, durante e após o processo da sua manufatura, acontecido no primeiro semestre de 2023. Aqui estão os registros da investigação que abordam questões elementares e fundamentais no ensino a distância como, mediação, autonomia e aprendizado. As práticas de interação no espaço virtual, oferecido pela plataforma Kinecom.org, estão configuradas para proporcionar uma experiência de emancipação e democratização da linguagem do cinema de animação, através de práticas colaborativas. Neste trabalho, buscamos entender a complexidade da interação dos seus membros, tomando como eixo central da proposta os sujeitos e o contexto do ambiente virtual da plataforma. Este enfoque tornou possível perceber o quanto a proposta de produção de vídeos de forma colaborativa em ambiente virtual, favorece a construção de conhecimento, explora e mobiliza satisfatoriamente os grupos de iniciantes e o seu aprendizado influenciando positivamente questões-chaves do aprendizado em ambiente virtual de aprendizado como evasão e autonomia.

PALAVRAS-CHAVE: Construção Colaborativa, Docência, Ciberultura

Introdução

O termo tecnologia digital aparece em todos os debates nas diversas áreas que compõem o arcabouço hodierno do conhecimento humano. Estes debates acompanham o reconhecimento e os processos que impulsionam o surgimento de paradigmas norteadores de modelos e procedimentos de comunicação, seja na educação ou em novos espaços de ensino e aprendizagem. Estamos vendo a maturação de uma sociedade retilínea, definida pela conectividade de múltiplos agentes da cultura. Um espectro de ação que vai desde a área da economia até a área da educação.

Há pouco tempo, não era possível imaginar que práticas em ambientes virtuais se tornassem tão urgentes e essenciais para as relações humanas. A pandemia do coronavírus restringiu ou tornou impraticável a atividade presencial em sala de aula física. As medidas sanitárias obrigaram os professores a adaptar abruptamente métodos e metodologias, antes consolidadas nas práticas presenciais, para o ensino on-line.

Neste momento, a investigação de natureza teórica se faz urgente. É ela que pode possibilitar o entendimento da fatalidade dos fatos, através do balizamento de conceitos essenciais no campo da educação e da educação a distância. Esse esforço, fundamentado no rigor da reflexão acadêmica, possibilita dimensionar as implicações geradas pelas ações compensatórias criadas em espaço virtual como alternativa à imposição do distanciamento físico.

Este artigo tem como objeto de estudo a plataforma Kinecom, um projeto de ensino, pesquisa e extensão, situado em ambiente virtual e sistematizado como ferramenta colaborativa para produção e formação de agentes produtores em filmes de animação. Ela surgiu como alternativa às carências e demandas identificadas nas práticas de ensino ligadas ao curso de Cinema de Animação da UFPel. Estas demandas se intensificaram no período da pandemia de COVID-19, quando todos foram obrigados a migrar temporariamente para o ambiente digital. As práticas identificadas no ambiente do curso eram orientadas por um sistema tradicional de ensino, caracterizado pela desconsideração às multiplicidades de perfis e motivações do corpo discente, da transferência vertical e bancária de informações e da classificação cartesiana de performances e desempenho, além da pressão psicológica exercida pela escassez de tempo para as tarefas práticas e a dificuldade de compor grupos que contemplassem as especialidades de funções demandadas na produção de filmes. Estas características implicam em acentuar problemas históricos da educação tradicional, relacionados a inclusão, interdisciplinaridade, equidade, qualidade, construção de conhecimento, evasão, acolhimento, formação técnica, democratização, altos níveis de estresse, violência psicológica e visão crítica sobre o processo e o seu papel social.

Esse artigo está justificado na possibilidade de explorar a interseção entre o conceito de plataforma e o conceito mais conhecido de educação colaborativa. Esta exploração é útil para abordar duas questões. A primeira é analisar se a estratégia elaborada em ambiente virtual é realmente democrática e construída coletivamente, como está registrado nos seus objetivos originais. A segunda é investigar como a gestão colaborativa pode ser estendida como uma ferramenta pedagógica

Inovação digital e espaços de atuação

Na atualidade, o termo “plataforma” parece ter se popularizado, impulsionado pelo sucesso dos modelos virtuais de interação e compartilhamento, ligados ao mercado ou à mobilização de comunidades virtuais. Mobilização essa em torno de um mesmo interesse, como no caso da Plataforma Intergovernamental de Políticas Científicas sobre Biodiversidade e Serviços Ecossistêmicos

(<https://www.bpb.es.net.br/>), a Plataforma Europeia contra a Pobreza e a Exclusão Social (<https://on.eapn.pt/acontecimento/plataforma-europeia-contra-a-pobreza-e-a-exclusao-social/>) ou a Plataforma de Governança Framing Nano (<https://framingnano.eu/>).

Para Erik Boettcher (1974, p. 22), *cooperação é a atuação consciente de unidades econômicas (pessoas naturais ou jurídicas) em direção a um fim comum, pela qual as atividades dos participantes são coordenadas através de negociações e acordo*. Cooperação, neste sentido, engloba o conceito de colaboração que estaria delimitada no ato de contribuir com algo. Piaget (1998) resgata o sentido etimológico do termo, ao definir “co-operação”: operar em comum, correspondência, reciprocidade ou complementariedade invocada pela existência de regras autônomas. Piaget condiciona o sentido de cooperação real a uma escala comum de valores e à existência de uma reciprocidade na interação. Cooperação é apresentada por Piaget como o grau mais elevado de socialização.

A Plataforma Kinecom é composta por dois grupos distintos em suas funções no espaço digital. O primeiro grupo é formado, predominantemente, por alunos do Curso de cinema de animação da UFPel. Este grupo é responsável por gerir o site nas funções de comunicação, produção executiva, direção de projetos e educação. O grupo de educação é denominado de núcleo colaborativo. O segundo grupo é a comunidade kinecom propriamente dita. É composta por parceiros estratégicos. Compreendem as produtoras de audiovisual cadastradas no site, as empresas distribuidoras de conteúdo, as instituições federais de educação, as produtoras de softwares, as escolas de animação, os profissionais e simpatizantes da área que têm interesse em participar de projetos de animação. É importante destacar que os simpatizantes representam o público-alvo do núcleo colaborativo.

O núcleo colaborativo tem como função promover o aprendizado através da construção de conhecimento, mobilizando equipes compostas por perfis múltiplos a partir de afinidades e interesses comuns. A produção colaborativa dos filmes, surge como uma forma de construção de conhecimento e uma alternativa para criar um senso de coesão comunitária em torno da produção. O site da kinecom.org acolhe os interessados que, ao tornarem-se membros, podem participar das produções com o objetivo de aprender ou enriquecer o seu portfólio. O setor audiovisual engloba todas as áreas do conhecimento, por tanto, todos são potencialmente candidatos a participarem dos projetos. Músicos, desenhistas, atores, animadores, assessores de conteúdo, professores, artistas gráficos, roteiristas, produtores etc.

A seleção de projetos é feita pela curadoria que é formada por pessoas envolvidas e/ou representativas no setor de animação: professores, animadores, executivos, líderes de associações e diretores de conteúdo das exibidoras parceiras.

Partilha de saberes e construção do conhecimento

O princípio que norteia as ações da plataforma Kinecom, é o de compartilhamento de descobertas, que surgem a partir da composição híbrida dos

grupos de produções. Os sujeitos envolvidos possuem perfis múltiplos e diversos (idade, conhecimento, vivências, motivações e interesses) e se envolvem na produção partilhando experiências concretas ocorridas durante a produção de um projeto. Perguntas e dilemas cotidianos, sejam por questões técnicas/objetivas ou de relações humanas/subjetivas, tudo é discutido e avaliado de forma a propiciar uma educação factual e por demanda. Os projetos colaborativos não envolvem, a priori, compensação financeira. Esta opção propicia uma diminuição do prazo de entrega o que permite foco mais na construção do conhecimento do que no resultado idealizado. O importante é detectar o quanto os envolvidos cresceram durante a execução do projeto e não o quanto eles deveriam ter se desenvolvido.

A orientação dos projetos ocorre por tutoria dos membros mais experientes. Os projetos colaborativos possuem um cronograma flexível de desenvolvimento, porque priorizam a formação em detrimento da subordinação ao prazo de conclusão. O projeto pedagógico está estruturado no conceito de ensino por demanda. Toda vez que é percebida uma carência de voluntários ou de conhecimento específico durante a produção de um filme, a plataforma promove cursos abertos para propor uma formação técnica demandada e estimular o engajamento. Os cursos ficam armazenados no site de forma a possibilitar a formação continuada e autônoma dos membros. O espaço onde esse material é disponibilizado é chamado de Kinecom Escola.

Durante a produção do filme “Obesidade no SUS”, as atitudes dos grupos de produção, foram identificadas de forma qualitativa e utilizadas como termo de comparação em relação aos comportamentos transversais de abordagem tradicional e abordagem EAD. Considerando que, de forma distinta, a abordagem da plataforma se sustenta no construtivismo, se distinguindo, desta forma, da verticalidade do ensino tradicional e da centralidade conteudista dos EAD (anexo Fig 01).

Aspectos metodológicos

Esta pesquisa investigou as atitudes dos iniciados envolvidos na produção do filme Obesidade no SUS, desenvolvido na plataforma Kinecom, delimitado nos doze primeiros meses de produção. A população alvo foram 16 iniciados inscritos no projeto. Este grupo caracterizava-se por ser composto, em sua maioria, por alunos do Curso de Cinema de Animação.

São as atitudes que expressam, em dimensões qualitativas, a compreensão dos fenômenos comportamentais e sociais. Toda conduta tem por base a cognição e o afeto. O grau ou a predominância destes dois atributos diferem entre os indivíduos. Estas diferenças estão relacionadas a aspectos diversos da cultura e das vivências. A predominância de um sobre o outro dependem de situações específicas de tensão e reação, mas em geral, a influência dos sentimentos, tendem a suplantam seu atributo par (Lavine, Thomsen, Zann & Borgida, 1998).

São as atitudes que revelam o esforço de adaptação do sujeito em relação ao ambiente e estão assim classificadas: de expressão de valores; de conhecimento;

de defesa egóica; de ajustamento social; e de utilização. De acordo com os encargos, as atitudes influenciam os julgamentos e a memória. Os sujeitos estão inclinados a desconsiderar o que o contradiz em detrimento a privilegiar a aceitação de insumos e ideias substanciais com a condição de atitude existente (Ajzen, 2001; Havice, 1999).

Num primeiro momento, os dados levantados referem-se a um depoimento informal dos “iniciados” (participantes da produção colaborativa) sobre o projeto e as expectativas de prática como formação profissional. Esta estratégia também foi usada em relação aos tutores (mediadores).

Quando se está vivendo uma ação de construção de conhecimento a mente humana empreende uma redução que retém o impulso de discriminação do mundo. Está envolvida em uma condição de liberdade primária da percepção, uma permeabilidade mental que dá afluência ao fato vivido da abertura do mundo. O sentido inerente entre o fato e o transcendental acompanhando o sentido de uma consciência inteirada dos seus limites.

Quando se trata do conceito de inconsciente, a referência é o próprio sentir, na medida em que o sensível não pressupõe possessão intelectual do fato em si, mas despossessão de um requisito de racionalidade, para uma abertura ao que não dominamos na dimensão de conjecturar para discernir (...). A fórmula dupla do inconsciente (“eu não sabia” e “eu sempre soube”) corresponde aos dois aspectos da carne, aos seus poderes poéticos e oníricos. (FP p. 178-179).

O método de análise deste estudo está intimamente ligado a sondagem numa condição de permeabilidade mental dos diretamente envolvidos no projeto de produção do filme *Obesidade no SUS*. Para tanto, as observações foram realizadas nos ambientes digitais da produção (sala de produção, sala de reuniões e espaços informais de relacionamento). A opção de priorizar um levantamento de dados por métodos menos objetivos, foi para não esbarrar no conceito de desejabilidade social, ou seja, da imagem que se quer que os outros tenham de si mesmo. Escapar à armadilha do pesquisado responder, não necessariamente o que ele pensa ou sente, mas o que ele acha que o pesquisador quer ouvir.

A análise do fenômeno proposto na produção de filmes colaborativos configura-se numa ação exploratória. Partimos do princípio de que a experiência direta é a melhor estratégia de avaliação em relação ao que está proposto neste artigo e em relação à perspectiva dos sujeitos envolvidos na pesquisa. A observação e a conversa informal constituíram-se ferramentas de verificação das implicações possíveis no ambiente de produção.

Autonomia, mediação e aprendizado

O pressuposto do trabalho colaborativo está amparado na reciprocidade, isso diz respeito a relação social ou as metas de construção do conhecimento. Neste aspecto os cinco objetivos comuns relacionados por Chesterman (2001) podem nos servir de referência. Quais sejam: a finalidade comum, o compromisso, a

transparência, a comunicação e a potencialidade. O engajamento e a articulação tendem a ser satisfatórios quando granjeiam um mesmo objetivo. Ao assumir a produção em escala de um filme, os iniciados, através dos riscos e das recompensas implicitamente ligados a tarefa, revigoram o acordo de esforço comum.

Neste ambiente de partilha e edificação, os saberes são permutados ganhando status de intersubjetividade. O que antes era particular, específico e pessoal, se torna abrangente, generalizado e comum, favorecendo todos os envolvidos. Para Brennand (2001, p. 4)

O diálogo entre os saberes diversos pode permitir o estabelecimento de consensos que se apoiam sobre os elementos do mundo da vida, permitindo aos indivíduos compartilhar seus planos de ação e fomentar a ação comunicativa que é a responsável pela coordenação do ato social. A ação voltada ao entendimento pressupõe a existência de um espaço democrático de construção, potencializado pela ação crítica que vai desencadear a capacidade de construção crítica do pensamento e da ação.

Um dos aspectos notados na condução de conexões funcionais, e que interfere diretamente no alcance dos objetivos da construção de conhecimento, está ligado ao conflito entre comportamento colaborativo e cultura de concorrência sistêmica. Ao assumir as funções, sejam técnicas ou diretivas, os iniciados tendem a acumular tarefas, mesmo orientado a compartilhar as suas atribuições, eles tendem a não dividir as adversidades ocasionais do processo. Com isso desenvolvem ansiedade e irritabilidade ocasional que se manifesta quando já ultrapassaram o limite máximo da condescendência.

Além da falta de experiência neste campo de ação, tanto pelos iniciados quanto pelos mediadores, um dos possíveis aspectos causadores deste problema, pode estar na frágil caracterização de horizontalidade de todo o sistema Kinecom. Embora a orientação de compartilhar informações e solicitar assistência conforme a demanda, ainda se percebe uma compulsão as relações tradicionais de produção e aprendizado, cuja espinha dorsal está configurada na competição. O estigma de ser julgado ou preterido faz com que todos se vejam como adversários e com isso dificulte a comunicação.

A solução para reforçar a horizontalidade do sistema e das relações de produção talvez passe por uma quebra de hierarquia. Essa quebra pode ser feita deixando de categorizar as funções individuais no processo e passando a estimular a criação coletiva e a autogestão. Transformar o mediador (tutor) em um membro ativo da produção pode auxiliar no sentido de que os iniciados não o vejam como um professor tradicional, ou seja, uma autoridade investida de poder absoluto.

Quando os problemas deste tipo foram detectados buscou-se priorizar o diálogo e a avaliação do ocorrido como forma de estimular as interações, diminuir as tensões e aperfeiçoar o processo como um todo. A este procedimento é creditado o fato de que não foi detectado problemas de saúde física e psicológica no âmbito da produção.

Na produção do filme *Obesidade no SUS*, foi possível perceber instabilidade e o medo que a liberdade oferece. Na verdade, essa liberdade quer propor e estimular autonomia e crítica do processo, mas diante da condição e da inexperiência do grupo transformou-se em exigência e por vezes ameaça.

A partir daqui é importante questionar a função do mediador neste processo colaborativo. Se a proposta é proporcionar uma relação de ensino aprendizagem horizontal é necessário ressignificar a figura do professor proprietário do saber e autoridade reguladora dos nossos corpos.

Foi possível observar comportamento de dependência por parte dos participantes, isso gerou críticas e exigências em relação a participação do mediador. Por outro lado, observou-se também comportamentos de rejeição e baixa solicitação de interação com o mediador. Comportamentos ambíguos tendem a revelar que a função do mediador está confusa ou nebulosa em relação a uma suposta autoridade.

Como apontam Gros e Silva (2006, p. 4), os espaços virtuais têm como elementos inerentes as práticas colaborativas e *“Cada vez que hablamos con alguien participamos en un proceso de colaboración en el que se negocian significados y se movilizan conocimientos comunes”*, mas é Dillenboug (1999, p 7) que estabelece particularidades centrais da aprendizagem colaborativa. Dois deles estão diretamente relacionados ao conceito de interação (*symmetry in the interaction*): o primeiro diz que uma situação pode ser caracterizada como mais ou menos colaborativa (por exemplo, a colaboração é mais provável de ocorrer entre pessoas com um status similar do que entre um patrão e seu empregado, entre um professor e um aluno. A segunda diz respeito as interações que acontecem entre os membros do grupo podem ser mais ou menos colaborativa (uma negociação entre pares pode ter uma conotação mais forte do que a de fornecer instruções).

O primeiro conceito de Dillenboug, aponta para uma circunstância que pode ter influenciado as interações durante a produção do filme *Obesidade no SUS*. A dificuldade de identificar o mediador como elemento colaborador, num sentido horizontal e a possibilidade de que o mediador tenha tido dificuldade de se colocar como tal ante aos grupos de produção. Neste caso estamos diante de comportamento que ainda não respondem plenamente as proposições do ensino com características de interação colaborativa. É um problema da cultura que só poderá ser resolvido a longo prazo e pela quantificação da produção. Essa quantificação é resultado da incorporação da temporalidade ao aspecto sócio-histórico do sujeito. É um encadeamento, portanto, decorrente do processo de aprendizagem.

Segundo Vygotsky (2008), o papel da linguagem está presente no processo sócio-histórico do sujeito. Para o autor, o desenvolvimento do indivíduo é decorrente do encadeamento desta aprendizagem. A essência, ou seja, o elemento invariável da teoria histórico social, é resultante da aquisição de conhecimento que se dá pela inter-relação do sujeito com o meio. É a mediação uma condição fundamental para que a aprendizagem aconteça. Considera-se aqui o meio digital e a interação virtual como fatores contextuais para levarem os iniciantes aos estágios mais adiantados

do processo. Neste caso o mediador torna-se uma alternativa compensatória as limitações detectadas durante a sua evolução.

Os iniciados nos processos de produção, configurado no conceito de construção do conhecimento, revelam reações distintas ao princípio da colaboração. Os grupos tendem a ter um comportamento pouco flexível à mediação aos diferentes níveis de amadurecimento, reproduzindo comportamentos de verticalidade acentuada.

Apesar da colaboração e da autonomia ser uma condição em ambiente virtual, parece que este comportamento representa a quebra do paradigma da verticalização caracterizada pelo ensino tradicional, mas a colaboração efetiva parece ser a exceção e não a regra. A tendência é que os vícios atávicos, como a competição, prevaleçam, como indica Alves e Silva (2009, p. 106).

Apesar destes ruídos os resultados da assimilação do sistema de produção e dos conceitos que envolvem a produção em escala foram plenamente alcançados. Não houve evasão e os envolvidos responderam as demandas de produção. Nas discussões de avaliação, alimentadas por argumentos e posições de consolidação da experiência, foi possível notar a assimilação dos conteúdos dispostos na produção do filme. As intervenções, sugestões e avaliações manifestas pelos participantes, denotam razoável domínio das ferramentas, bem como das etapas do sistema de produção em escala. Revelam um fenômeno consolidado na apreensão do conhecimento na medida há evolução individual constatável. O parâmetro de comparação para dimensionar a sua evolução é de como o iniciado entrou e como saiu do processo de produção colaborativa, e não quanto ao aspecto de idealizar o alcance do que deveria ter aprendido o que levaria mais a um esforço de adaptação do que de construção do aprendizado. Na avaliação final o resultado foi um momento de comemoração e plena satisfação pelo percurso realizado.

Considerações finais

É possível perceber o quanto a proposta de produção de vídeos de forma colaborativa em ambiente virtual, favorece a construção de conhecimento, explora e mobiliza satisfatoriamente os grupos de iniciantes e o seu aprendizado.

A proposta de ensino aprendizagem considera os perfis distintos dos iniciados em sentido mais amplo. A prática de mediação, ao contrário da prática centrada no professor, contempla aspectos fundamentais para o desenvolvimento humano/profissional. A produção, aliada a uma reflexão pontual e constante, abrange atividade mental consciente e inconsciente, processos cognitivos e associativos, vontades, afetos, fantasias e abstrações. Aspectos da natureza humana que o ensino tradicional não considera e não contempla. Além de observar, escutar, pensar no formato tradicional, o fenômeno pedagógico, quando sustentado pela prática, integra estas ações ao fazer, aprender, ser e conviver.

A questão mais desafiadora desta proposta está na postura e na ação educativa do mediador. Ele, que antes direcionava as ações pedagógicas num

esforço de controlar o processo de aprendizagem, passa agora a interferir apenas quando solicitado pelos iniciados. Esta função tende a gerar insegurança e dúvidas por parte do docente em relação a eficácia do método e sua importância dentro do processo. São questões a serem trabalhadas e resolvidas ao longo do tempo e deverão evoluir juntamente com a prática. Há muito o que superar, no sentido de suplantando uma cultura verticalizada que insiste em se manter enraizada e parece ser o principal empecilho para propostas colaborativas. De qualquer forma, o sistema se mostrou eficiente também, para a identificação e mediação de conflitos.

Neste artigo, alguns aspectos não estiveram qualificados e podem servir de alvo para a continuidade da reflexão. O conceito de territorialidade não foi considerado, e, a partir do que foi constatado, pode representar um conceito significativo na avaliação das percepções e reações dos envolvidos em produção colaborativa. Torna-se importante examinar, na medida em que as ações ocorrem em ambiente virtual, o quanto os aspectos da desterritorialização influenciam no comportamento das relações dos grupos. Considera-se aqui, como territorialidade, particularidades relativas ao cenário geográfico natural do iniciado responsável pelas construções da subjetividade e identidade. Os iniciados são deslocados de seu espaço de vivência para estabelecer vínculos com grupos que estão condicionados ao domínio das ferramentas tecnológicas. Uma relação que se estabelece no ambiente virtual através uma intersubjetividade que, a priori, desconsidera as vivências e as peculiaridades originais da convivência em território. A questão da corporeidade presencial substituída pela corporeidade virtual, pode condicionar a relação intersubjetiva dos grupos num plano intelectual constricto, o que implicaria um limitador das potencialidades humanas na construção do conhecimento.

Referências Bibliográficas

AJZEN, I. Nature and Operation of Attitudes. Annual Review of Psychology. 2001.

ALVES, A; SILVA, N. O saber-se e o saber ser do professor online em ambientes presenciais e virtuais, In HESSEL, A; L; ALLEGRETTI, S. Formação online de educadores: identidade em construção. São Paulo: RG Editores, 2009.

BOETTCHER, Erik. Kooperation und demokratie in der wirtschaft. Tuebingen: J. C. B. Mohr (Paul Siebeck), 1974.

BRENNAND, E. G. G. Ciberespaço e educação: navegando na construção da inteligência coletiva. Informação & Sociedade: Estudos, v. 11 n.1 2001, n. 1, 2001. Disponível em: <http://hdl.handle.net/20.500.11959/brapci/92812>.

CHESTERMAN, Danny. Learnin from reserarch perspective in collaborative working. Career development international, 2001

DILLENBOURG. P. What do you mean by 'collaborative lerning'. University of Genebra – Swrtzerland. 1999. Disponível em: <https://tecfaetu.unige.ch/staf/staf->

<h/notari/staf17/periode4/what%20do%20you%20mean%20by%20collaborative%20learning.pdf>. Acesso em: 08 out. 2023

GROS, B; SILVA, J; BARBERÀ, E Metodologias para El análisis de espacios virtuales colaborativos. RED. Revista de Educación a Distância, número16. 2006.

HAVICE, W. L. (1999). College students' attitudes toward oral lectures and integrated media presentations. The Journal of Technology Studies, 25(1), 51-55.

LAVINE, H., Thomsen, C. J., Zanna, M. P. & Borgida, E. (1998). The primacy of affect in the determination of attitudes and behavior: The moderating role of affective-cognitive ambivalence. Journal of Experimental Social Psychology, 34, 398-421

MERLEAU-PONTY, Maurice. Fenomenologia da Percepção. Trad. Carlos Alberto Ribeiro de Moura. 4ª edição. São Paulo: Editora WMF Martins Fontes, 2011.

PIAGET J. Sobre a pedagogia. São Paulo (SP): Casa do Psicólogo; 1998.

PIAGET J. O juízo moral na criança. São Paulo (SP): Summus; 1994.

VYGOTSKY, L.S. A Formação Social da Mente. São Paulo: Martins Fontes, 2008.