Revista Eletrônica de Educação e Ciência – *REEC*
Volume 02 Número 01 Março /2012 Páginas 67-76
ISSN 2237-3462

Uma Proposta de Edutretenimento: Projeto Educação por Esporte

Alessandra Naves Araújo[1]; Erick Renato Fogar Facioli [2];, Joseane Scavroni [3],

[1]Aluna regular do Programa de Pós-graduação Strictu Senso em Televisão Digital: Informação e Conhecimento da FAAC – UNESP - Bauru/SP. Publicitária formada pela ESPM-SP – Escola Superior de Propaganda e Marketing e coordenadora do curso de Publicidade e Propaganda da Associação Vale do Jurumirim (Eduvale-Avaré/SP)

[2]Aluno especial do Programa de Pós-graduação Strictu Senso em Televisão Digital: Informação e Conhecimento da FAAC – UNESP - Bauru/SP, jornalista formado pela FAAC – UNESP - Bauru/SP e docente do curso de Publicidade e Propaganda da Associação Vale do Jurumirim (Eduvale-Avaré/SP)

[3]Doutora em Ciências Biológicas pela UNESP-Botucatu. Docente na Associação Vale do Jurumirim (Eduvale-Avaré/SP) e Faculdade Marechal Rondon.

E-mail: alessandranaves@uol.com.br

Resumo

O artigo objetiva apresentar uma proposta para um programa de televisão (“Educação por Esporte”), que utilizará o esporte com a finalidade de aprendizagem de conceitos teóricos de disciplinas como matemática, física, química, biologia, entre outras. O caráter educativo desse a projeto baseia-se nos conceitos de Edutretenimento, TV Digital Interativa (TVDi) e Educação a Distância (EAD). O programa pretende contribuir para tornar assuntos da grade curricular do Ensino Fundamental mais atraentes aos alunos, partindo de uma realidade bem próxima de crianças com idade entre 6 a 14 anos, o Esporte.

Palavras-chave: Educação - edutretenimento – televisão digital interativa - esporte.

Abstract

The article presents a proposal for a television program ("Education for Sport"), which uses the sport with the aim of learning theoretical concepts of math, physics, chemistry, biology, among others. The educational nature of the project is based on the concepts of edutainment, Interactive Digital TV and Distance Learning. The program aims to contribute to make issues of elementary school curriculum more attractive to students, starting from a very close reality of children aged 6 to 14 years, sports.

Key words: Education, edutainment, Interactive Digital TV, sports.

Introdução

Um dos principais desafios enfrentados por professores do Ensino Fundamental no que diz respeito ao aprendizado de disciplinas consideradas teóricas é fazer com que os alunos percebam a aplicabilidade do conteúdo desenvolvido em sala de aula a sua realidade. Há também, por parte dos professores, uma dificuldade em desenvolver situações problemas e atividades que expliquem a aplicabilidade dos conceitos teóricos.

Barbosa (2001, p.158), não considera que os alunos possuem uma "cultura geral" resultante de práticas sociais, políticas e econômicas de seu cotidiano, por isso não abre a possibilidade dessa cultura ser integrada ao conhecimento que se ensina nas escolas para ser decifrada e ampliada.

É notório que a educação vem tentando aperfeiçoar suas técnicas didáticas com o objetivo de tornar o aprendizado mais prazeroso. Porém, apesar da maioria das escolas contarem com recursos como TV e computador, ainda não é fácil o acesso a produções audiovisuais que entretenham e eduquem ao mesmo tempo, também é importante saber utilizar essas novas tecnologias da maneira adequada, possibilitando o despertar da curiosidade, aguçando a motivação e o interesse pela pesquisa, e propiciando a interação. Usadas de maneira rotineira ou acomodada, as tecnologias ficam previsíveis e desinteressantes.

Segundo Moran (2007),

> "as tecnologias evoluem muito mais rapidamente do que a cultura. A cultura implica em padrões, repetição, consolidação. A cultura educacional, também. As tecnologias permitem mudanças profundas já que hoje praticamente permanecem inexploradas pela inércia da cultura tradicional, pelo medo, pelos valores consolidados. Por isso sempre haverá um distanciamento entre as possibilidades e a realidade".

Para tentar auxiliar a sobreposição desses obstáculos e encurtar o caminho entre o ensino e a aprendizagem, propomos a utilização da conjunção de dois fatores fortemente presentes na vida do estudante brasileiro: a televisão e o esporte.

De acordo com o Núcleo de Informação e Coordenação do Ponto Br (NIC, 2009), o aparelho de TV está disponível em 98% dos lares brasileiros e sua presença na escola é ainda maior, 99% (NIC, 2010). Trata-se de um objeto de aprendizagem de baixo custo e fácil manuseio, o que possibilita sua aplicabilidade em todas as regiões do País, principalmente com o advento da TV Digital Interativa (DTVi).

O mesmo acontece com o esporte, desde cedo, a criança tem contato com diversas modalidades esportivas, seja pela exposição massiva na mídia, nas brincadeiras, na influência dos

pais e familiares, nas competições escolares ou mesmo na disciplina de Educação Física, obrigatória nos currículos da educação básica Lei nº 9394/96 artigo 26 § 3, Lei de diretrizes da Educação Nacional (LDB).

Zoia (2003, p.401-404) salienta que a aprendizagem de situações do cotidiano acontece sem muito esforço, diferentemente do que acontece na aprendizagem dos conteúdos escolares, pois apesar dos sujeitos passarem muitos anos envolvidos num processo sistematizado, eles têm aprendido muito pouco ou quase nada.

Delval (2001, p.118) reflete sobre a oposição entre o conhecimento escolar e o conhecimento do cotidiano e defende que o conhecimento científico abordado em sala de aula será significativamente aprendido a partir do momento que houver contextualização com as situações da vida prática. Para Piaget (apud VYGOTSKY, 1998), não é a pura maturação biológica que explica o desenvolvimento, mas as várias interações com o meio físico e social. É o agir sobre os objetos que a criança os assimila e, conjuntamente, constrói estruturas cada vez mais complexas e abrangentes de assimilação.

Levando em consideração as questões refletidas por Piaget, Delval (2001) e Zoia (2003), que o projeto, "Educação por Esporte" pretende, por meio de um programa educativo de televisão, baseado nos conceitos do edutretenimento, TV Digital Interativa e Educação a Distância, tornar assuntos como matemática, física, química, biologia, entre outros, mais atraentes aos alunos, utilizando para tanto uma linguagem coloquial, adequada a faixa etária e presente no seu cotidiano.

A principal diferença desta proposta das que já podem ser vistas em doses homeopáticas na TV brasileira, principalmente nos canais educativos e públicos, é a utilização sistemática do esporte e de aplicabilidades de suas diversas modalidades como a principal ferramenta de aprendizagem.

Existem programas como "Matemática por toda a parte", do canal TV Escola e "A ciência do gol", da Discovery Channel, que utilizam o método, porém de forma pontual direcionada a determinado esporte, como é o caso da "A ciência do Gol" ou a uma ciência específica, como observado em "Matemática por toda a parte". Nossa proposta torna-se mais abrangente, a partir do momento que propõe utilizar todos os esportes possíveis para auxiliar no ensino da maior parte das disciplinas contidas no currículo escolar.

Um exemplo que esclarece a idéia da proposta é a abordagem do movimento de rotação de uma bola, que pode mudar sua trajetória quando um jogador de futebol a chuta em direção ao gol. A curva empreendida pelo chute pode servir para explicar o chamado efeito Magnus. Já a análise biodinâmica dos movimentos de um nadador pode ajudar a conhecer alguns aspectos importantes da disciplina de Física.

1. Edutretenimento

Em um mundo dominado pela velocidade da informação e pelo surgimento instantâneo de novas tecnologias, métodos tradicionais de ensino vão aos poucos perdendo o poder de entreter o aluno, desfavorecendo sua aprendizagem. A criança, desde tenra idade, é "bombardeada" por uma potente cultura audiovisual e cibernética, que tem na TV, nos vídeo-games e na internet seus principais aliados. Sendo assim, recorremos a Monteiro (2007), para quem:

> "o conceito de *edutainment*, cuja tradução aproximada seria "edutenimento" ou ludoinformação, tem sido bastante utilizado ultimamente para designar aquelas formas de aprender ao mesmo tempo em que se diverte. A relevância disso tudo está no fato de que é muito mais significativo aprender quando a pessoa pode ver a aplicação direta daquele conhecimento que lhe é passado."

Assim como Américo (2010), nosso artigo utiliza o termo "Edutretenimento" como sinônimo de "Edutenimento", por ser considerado o vocábulo adequado para a conceituação que propomos. Portanto, o programa "Educação por Esporte" tem como base o conceito do Edutretenimento, que de acordo com Walldén (2004, p.72), "são programas que utilizam diversas mídias para incorporar mensagens educativas em formatos de entretenimento, ou seja, educam com métodos de entretenimento" (*apud* AMÉRICO, 2010).

O entretenimento tem se mostrado fundamental para a garantia da audiência nas emissoras de televisão, a ponto de emissoras públicas como a British Broadcasting Corporation (BBC), defenderem o gênero como forma mais adequado para suas produções. Isso pode ser comprovado no Manual de Produção de Programas desenvolvido pela rede britânica e citado por Aronchi (2006, p.61)

Segundo o documento, a principal função da televisão é entreter.

> "Os programas devem: 1. Entreter; 2. Informar. O entretenimento é necessário para toda e qualquer idéia de produção, sem exceções. Todo programa deve entreter, senão não haverá audiência. Não implica entreter só no sentido de vamos sorrir e cantar. Pode interessar, surpreender, divertir, chocar, estimular ou desafiar a audiência, mas despertar sua vontade de assistir. Isso é entretenimento. Programas com o propósito de informar são necessários para toda produção, exceto aquela dirigida integralmente ao entretenimento (balés, humorísticos, videoclipe etc.) Informar significa possibilitar que a pessoa, no final da exibição, saiba um pouco mais do que ela sabia no começo do programa, sobre determinado assunto ou assuntos."

Para Aronchi (2006, p.61), o entretenimento também é principal função da televisão e qualquer que seja a categoria de um programa de televisão, ele *deve sempre entreter* e *pode também informar e educar*. Pode ser informativo e educativo, mas deve também ser de entretenimento"

Diante dessas considerações, podemos afirmar que o conceito de edutretenimento referendado neste artigo, em resumo, pode ser definido como o entretenimento voltado para a educação, tendo como objeto de aprendizagem um programa de TV que propõe o desenvolvimento de conteúdos educativos explorando diversos esportes.

2. EAD e T-Learning

A educação a distância (EAD) não é um objeto de aprendizagem novo no Brasil. Um bom exemplo é o Telecurso 2º Grau, no ar desde 1978. O formato surgiu da necessidade de maior acesso à educação, principalmente nas regiões mais longínquas do País. Mesmo nos locais onde não há uma escola ou é de difícil acesso, há aparelhos de televisão. Além disso, trata-se de um dispositivo de fácil uso e que as pessoas tendem a acreditar no conteúdo.

O T-learning, segundo Lytras (2002, p1-11) e Aarreniemi-Jokipelto (2007, p.1-2), nada mais é que a convergência de duas tecnologias: Televisão e Ciências da Computação (mais especificamente a Internet). Assim, a EAD pode e deve integrar várias plataformas: a internet, a TV Digital e dispositivos móveis como smartphones e tablets.

Segundo Bates (2003 apud GOMES, 1998-2002), o T-learning pode ser entendido como "o acesso a objetos educacionais em mídia rica (rich media) através de aparelhos de TV ou dispositivos mais parecidos com a TV do que um computador pessoal" .

Em um país com uma dimensão territorial tão extensa como o Brasil, esse formato educacional tem tudo para se firmar como um objeto de aprendizagem importante. Damásio (2003, p.139-148) afirma que a TV Digital tem o potencial para fornecer motivação e dedicação e é uma mídia eficaz para promover a aprendizagem na escola, em casa ou em qualquer outro lugar.

Simplificando o conceito, o t-learning pode ser definido como educação assistida tendo como base as potencialidades oferecidas pela TV Digital. É mais inclusivo que o e-learning, baseado na somente na audiência da internet, já que pode atingir a públicos que não possuem computador e nem acesso à rede, mas que possuem televisão. Em 2009, segundo dados do NIC, apenas 36% de domicílios urbanos tinham computador. O acesso a internet é disponível a 27% dos lares brasileiros. Já a TV, segundo a mesma pesquisa está presente em 99% dos domicílios.

3. TV Digital e Interatividade

De acordo com o site oficial da TV Digital, inaugurada oficialmente em São Paulo no Brasil em 2 de dezembro de 2007, ela surgiu com a promessa de oferecer mais qualidade de áudio e imagem, mobilidade e interatividade. Os três primeiros itens já estão disponíveis em várias regiões

do País. O último, possível graças ao desenvolvimento de um sistema híbrido nipo-brasileiro, ainda não saiu do papel. As possibilidades são fascinantes. Segundo a DTV - site oficial da TV Digital Brasileira, "muitos recursos podem ser disponibilizados pela TV Interativa. Você pode, por exemplo, buscar um resumo do capítulo de uma novela que você perdeu ou responder a perguntas (Quiz) sobre os personagens e a trama para testar os seus conhecimentos. Pode também consultar informações estatísticas (número de faltas, tempo de posse da bola, etc.) durante um jogo de futebol, verificar as últimas notícias, indicadores econômicos e a previsão do tempo. Serviços de utilidade pública e de governo voltados para educação, segurança e saúde poderão também ser disponibilizados pela televisão. Com a evolução dos equipamentos DTVi será possível no futuro utilizar o canal de interatividade (ou canal de retorno), que permitirá a participar de votações em reality shows ou até mesmo compras de produtos e serviços que estão sendo anunciados utilizando o controle remoto."

Hoineff (2005, p.118) é contundente ao afirmar que televisão interativa é aquela que, de fato, possibilite a verdadeira interação do telespectador:

> "A interatividade é definida cientificamente, não é só uma questão de conceituação. Ela é o que permite com que o fluxo de informação seja bidirecional. Só que isso não acontece plenamente num fluxo de informação do mesmo nível. A televisão interativa é aquela que permite com que o espectador possa, não só dar uma resposta, mas exercer algumas atribuições que antes não lhe eram permitidas. Hoje isso está muito ligado, por causa dessa idéia errada, à escolha entre opções que lhe são dadas pela fonte principal da emissão. Televisão interativa é aquela em que, obviamente, o espectador pode interagir. Agora, a qualidade de interação dele é que faria a diferença."

Gawlinski (2003, *apud* Américo, 2010, p.5) segue no mesmo pensamento:

> "A TV interativa pode ser definida como qualquer coisa que torne possível ao telespectador ou telespectadores se engajarem em um dialogo com as pessoas que fazem um canal de televisão, programa ou serviço. Mais especificamente, pode ser definida como um dialogo que leva os telespectadores a além da experiência passiva de assistir e os permita fazer escolhas ou tomar ações - mesmo que as ações sejam tão simples como preencher um cartão postal e enviá-lo pelo correio, ou desenhar uma imagem na tela da televisão."

As novas tecnologias possibilitam a oferta de mais opções de entretenimento para as crianças, se configurando como uma forma mais atraente e eficiente do que os formatos tradicionais de ensino. Nosso objetivo é contribuir para a produção de uma ferramenta educativa que seja ao mesmo tempo prazerosa, educativa e que permita o diferencial da interatividade, viável graças à implantação do sistema de TV Digital Interativa no Brasil.

Enquanto todas essas possibilidades ainda não estão plenamente disponíveis, sugerimos que o programa "Educação por Esporte" promova a interação com o telespectador em diferentes níveis e plataformas por meio das seguintes ferramentas:

- Site do programa – onde haverá sinopse de cada episódio, curiosidades, dicas, jogos, vídeos e um espaço para envio de material e vídeos para os programas seguintes.
- Desafios – durante o programa será proposto um problema e os telespectadores podem solucioná-los enviando a resposta por e-mail e pelas redes sociais
- Redes Sociais – O perfil do programa nas redes sociais como Facebook, Twitter, You Tube e outras que sejam relevantes, disponibilizará material referente ao conteúdo dos episódios e ainda receberá material e promoverá desafios por meio desses canais.

4. Proposta do programa

O "Educação por Esporte" é um programa da categoria entretenimento, do gênero educativo e produzido em formato de série. O público-alvo são crianças de 6 a 14 anos, alunos do Ensino Fundamental de escolas públicas ou privadas e mesmo telespectadores. Os programas terão 30 minutos de duração e poderão ser veiculados, no caso de TVs, nos horários adequados ao seu público (manhã e tarde) em emissoras públicas e privadas que tenham caráter educativo ou interesse em associar sua imagem às programações educativas.

O formato da produção possibilitará que os programas sejam utilizados em sala de aula pelos professores das disciplinas a que eles estejam relacionados. Ou seja, um professor de matemática, por exemplo, poderá exibir aos seus alunos apenas os programas que interessem diretamente a sua aula utilizando mídias físicas. Outra possibilidade importante é o chamado T-learning ou Educação a distância (EAD) baseada nas potencialidades da TV Digital.

5.1 Sinopse do Roteiro

Um adolescente fará a apresentação dos VTs/matérias, tendo como cenários físicos ou virtuais (chroma key) praças esportivas, de preferência com atividades em andamento. Exemplo: campo de futebol, hipódromo, velódromo, autódromos e outros. As matérias utilizam linguagem simples, leve e direta, facilitando o entendimento do público alvo.

Antes de cada VT será feita uma pergunta sobre o tema abordado e oferecidas alternativas aos telespectadores, que podem votar e acompanhar o resultado ao final da reportagem. O nível de

interatividade se dará de acordo com o nível de TV Digital Interativa disponível. Em um nível mais avançado pode-se inclusive fazer uma competição online entre alunos.

Os telespectadores participam fazendo perguntas gravadas em webcam ou outro sistema de vídeo que podem ser enviadas pelo site ou pelos recursos das redes sociais (facebook, twitter, etc.). Um professor/ator caracterizado, em um cenário apropriado ao tema, responde a uma pergunta por bloco.

Em outro quadro, um atleta de determinado esporte, com o auxílio de um professor, apresenta os conceitos das mais diversas ciências na prática. Exemplo: um jogador de sinuca mostra por meio da geometria o melhor ângulo para acertar o alvo ou ainda a intensidade de força que um jogador de futebol tem que fazer para que a bola atinja uma velocidade que não permita a interceptação do adversário. A intenção é mostrar a importância das disciplinas na prática esportiva e que o conhecimento pode facilitar o trabalho do atleta.

5.2 Produção

O projeto terá duas etapas distintas: planejamento e produção. As atividades de planejamento consistem em: reunião de briefing com a equipe de pré e pós-produção, levantamento de pautas para o programa, levantamento de recursos físicos, humanos e financeiros, elaboração de cronograma e atribuição de tarefas e responsabilidade. As atividades de produção consistem na gravação de cada programa, que poderá acontecer em locações internas (estúdio) ou externas e edição.

5. Conclusão

Levando em consideração a abordagem sobre ensino-aprendizagem proposta por diversos pesquisadores e educadores que defendem o aprendizado baseado no cotidiano dos alunos, a proposta de utilizar o esporte como ferramenta principal do processo de ensino tornam o presente projeto forte aliado da educação no resgate do prazer de aprender.

Além disso, o projeto “Educação por Esporte” é um exemplo de que as novas tecnologias, consideradas por alguns concorrentes desleais do educador, na verdade, podem e devem ser utilizadas como ferramentas poderosas na aprendizagem, instigando os alunos a relacionarem conceitos científicos com a rotina diária, e assim promover uma mudança de paradigma no que diz respeito às metodologias de ensino.

Fica latente que a educação passa por um processo de transformação sem precedentes e um dos grandes desafios é oferecer ferramentas de ensino-aprendizagem que mantenham o interesse

desse público. O projeto "Educação por Esporte" tem a pretensão de ser uma ferramenta que irá contribuir para o resgate do prazer de aprender, utilizando os conceitos de Edutretenimento, TV Digital Interativa (TVDi) e Educação a Distância (EAD.

6. Referências Bibliográficas

AARRENIEMI-JOKIPELTO, P. *T-learning Model for Learning Via Digital TV*. Industrial IT Laboratory. Helsinki University of Tecnology. 2007 Disponível em: http://www.it.lut.fi/eaeeie05/proceedings/p21.pdf>. Acesso em 19/10/2011.

AMÉRICO. M. A Produção de Conteúdos Audiovisuais Educacionais Interativos para TV Digital. Anais do INTERCOM 2007 - XXX Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação – Santos – 29 de agosto a 2 de setembro de 2007, Santos – SP. Disponível em: http://www.intercom.org.br/papers/nacionais/2007/resumos/R0813-1.pdf. Acesso Em: 10/10/2011.

ARONCHI, J. C. *Debates: Televisão, Gêneros e Linguagens.* Boletim ed.10. Ministério da Educação jun 2006.61p.

BATES, P. J. T-learning Study: *A study into TV-based interactive learning to the home*. Prepared by pjb Associates, UK. May 2003. This study is being conducted by pjb Associates, UK with funding from the European Community under the IST Programme (1998-2002). Disponível em: <http://www.pjb.co.uk/t-learning/contents.htm>. Acesso em 19/10/2011.

BARBOSA, D. *A competência do educador popular e a interdisciplinaridade do conhecimento.* In: FAZENDA, I. C. A. (Coord.) Práticas interdisciplinares na escola. 8ed. Ed. Cortez, São Paulo, SP, 2001, 158p.

DAMÁSIO, M. J. *Uses of Interactive Television on Educational Settings: Evaluating the Media Impact*. Proceedings of the European Conference on Interactive Television, Euro ITV Brighton, United Kingdom, 2003.

DAMÁSIO, M. J.; Quico, C.; Ferreira. A. *Interactive Television Usage and Applications: the Portuguese Case-study*. Computers and Graphics, v. 28, n. 2, p. 139-148, 2003. Disponível em <http://www.sciencedirect.com/>. Acesso em 19 out 2008.

DELVAL, J. *Aprender na vida e aprender na escola*. Tradução de: Jussara Rodrigues. Porto Alegre: Artmed, 2001. 118 p.

FREIRE, Paulo – Pedagogia da Autonomia - Saberes Necessário à Prática Educativa. Ed. Paz e Terra. 25 ed., Rio de Janeiro, R.J.1996, 54 p. Disponível em http://portal.mda.gov.br/portal/saf/arquivos/view/ater/livros/Pedagogia_da_Autonomia.pdf. Acesso em 17 de outubro de 2011.

GOMES, F.J.L & LIMA, J.V. O papel como interface para o t-learning. Novas Tecnologias na Educação. CINTED-UFRGS V.3 Nº 2, Novembro, 2005. Disponível em: <http://www.cinted.ufrgs.br/renote/nov2005/artigosrenote/a72_t-learning.pdf>.Acesso em 19/10/2011.

HOINEFF, N. *Conteúdo interativo*. p.118. In: Montez, C. & Becker, V. TV Digital Interativa: Conceitos, Desafios e Perspectivas para o Brasil. 2 ed. Editora UFSC, Florianópolis, SC. 2005. 160p.

LYTRAS, M.; LOUGOS, C.; CHIZOS, P.; POULOUDI, A. *Interactive Television and e-Learning Convergence: Examining the Potential of t-Learning*. European Conference on e-Learning, p. 1-11, 2002.

MONTEIRO, J. L. *Jogo, Interatividade e Tecnologia: Uma Análise Pedagógica.* 2007. Disponível em: <http://www.ufscar.br/~pedagogia/novo/files/tcc/237167.pdf>. Acesso em 10 de outubro de 2011.

MORAN, J. M. *A TV digital e a integração das tecnologias na educação. 2007*. Disponível em: <http://www.eca.usp.br/prof/moran/digital.htm>. Acesso em 10 de outubro de 2011.

NÚCLEO DE INFORMAÇÃO E COORDENAÇÃO DO PONTO BR - NIC. *Análise dos Resultados da Tecnologias da informação e comunicação (TIC).* 2009. 50p. Disponível em: <http://www.cgi.br>. Acesso em 18 de setembro de 2011.

NÚCLEO DE INFORMAÇÃO E COORDENAÇÃO DO PONTO BR - NIC. *Análise dos Resultados das Tecnologias da Informação e Comunicação (TIC).* 2010. 452p. Disponível em: <http://www.cgi.br>. Acesso em 18 de setembro de 2011.

LDB – Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional – 5ª. ed., 2010. MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO.

DTV-Site Oficial da TV Digital Brasileira. Entenda a Interatividade. Disponível em <http://www.dtv.org.br/index.php/entenda-a-tv-digital/entenda-a-interatividade-dtvi/>. Acesso em 20 de setembro de 2011.

TELECURSO – Disponível em <http://www.telecurso.org.br/historico/> Acesso em 20 de setembro de 2011.

WALLDÉN, S. & SORONEN, A. *Edutainment. From Television and Computers to Digital Television*. University of Tampere Hypermedia Laboratory, 2004, 72p. Disponível em: <http://www.uta.fi/laitokset/infim/julkaisut/hyper/b/fitv03b.pdf> Acesso em 17 de outubro de 2011.

VYGOTSKY, L. *A formação social da mente*. Editora Martins, São Paulo, SP. 1998.

ZOIA, E.T. *Resenha sobre livro de Delval publicado em 2001*. Revista Educar, Editora UFP, Curitiba, PR, n. 22, p. 401-404. 2003.