



INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DO
TOCANTINS
CAMPUS ARAGUATINS
CURSO SUPERIOR DE LICENCIATURA EM COMPUTAÇÃO

WANDRSON CARLOS RODRIGUES

**TURMA DO ABECÊ: PRODUÇÃO E A UTILIZAÇÃO DE VIDEOS ANIMAÇÃO
PARA O ENSINO DA INFORMÁTICA BÁSICA COM O AÚXILIO DO YOUTUBE.**

**ARAGUATINS
2020**

WANDRSON CARLOS RODRIGUES

**TURMA DO ABECÊ: PRODUÇÃO E A UTILIZAÇÃO DE VIDEOS ANIMAÇÃO
PARA O ENSINO DA INFORMÁTICA BÁSICA COM O AÚXILIO DO YOUTUBE.**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à Coordenação do Curso de Licenciatura em Computação do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Tocantins – *Campus Araguatins*, como exigência à obtenção do grau de Licenciado em Computação.

Orientador: Prof. Me. Rogério Pereira de Sousa

**ARAGUATINS
2020**

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)
Bibliotecas do Instituto Federal do Tocantins

R696t Rodrigues, Wandrson Carlos
TURMA DO ABECÊ : PRODUÇÃO E A UTILIZAÇÃO DE
VIDEOS ANIMAÇÃO PARA O ENSINO DA INFORMÁTICA BÁSICA
COM O AÚXILIO DO YOUTUBE. / Wandrson Carlos Rodrigues. –
Araguatins, TO, 2020.
25 f.

Trabalho de Conclusão de Curso (Licenciatura em Computação)
– Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Tocantins,
Campus Araguaatins, Araguaatins, TO, 2020.

Orientador: Me. Rogério Pereira de Sousa

1. Vídeos Educacionais. 2. Ensino Aprendizado. 3. Informática. I.
Sousa, Rogério Pereira de. II. Título.

CDD 004

A reprodução total ou parcial, de qualquer forma ou por qualquer meio, deste documento é autorizada para
fins de estudo e pesquisa, desde que citada a fonte.
Elaborado pelo sistema de geração automática de ficha catalográfica do IFTO com os dados fornecidos
pelo(a) autor(a).

WANDRSON CARLOS RODRIGUES

**TURMA DO ABECÊ: PRODUÇÃO E A UTILIZAÇÃO DE VIDEOS ANIMAÇÃO
PARA O ENSINO DA INFORMÁTICA BÁSICA COM O AÚXILIO DO YOUTUBE.**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à Coordenação do Curso de Licenciatura em Computação do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Tocantins – Campus Araguatins, como exigência à obtenção do grau e Licenciado em Computação.

Aprovado em ____ / ____ / ____

BANCA AVALIADORA

Prof. Me. Rogério Pereira de Sousa (Orientador)
IFTO – Campus Araguatins

Prof. Me. Ancelmo Frank Coêlho Castro
IFTO – Campus Araguatins

Prof. Me. Ramásio Ferreira de Melo
IFTO – Campus Araguatins

AGRADECIMENTOS

Agradeço Primeiro a Deus, pela saúde, Sabedoria e a Oportunidade de poder fazer este curso e concluir esta jornada.

Aos meus amigos, que sempre me ajudava quando eu precisava.

Ao meu Orientador Prof. Me. Rogério Pereira de Sousa, que deu grande contribuição para a realização de toda esta pesquisa. Por toda a paciência e força para fazer este trabalho exorbitantemente brando e poder chegar até aqui.

A todos os professores do IFTO – Campus Araguatins, que contribuíram com a minha formação.

RESUMO

O presente artigo descreve sobre a utilização de vídeos para o ensino da informática básica, assim fazendo uma abordagem sobre a uso dos vídeos educativos como método de ensino da informática na educação infantil. Os vídeos produzidos pelo grupo de Iniciação à Docência (PIBID) que tem por finalidade estimular o ensino aprendizagem dos alunos das escolas parceiras do projeto e também todos os internautas que procuram informações no repositório de vídeos YouTube. YouTube sendo um portal de fácil acesse, e com um rico acervo de pesquisa onde emerge um grande conhecimento, vem crescendo de maneira surpreendente no meio educacional facilitando o modo de ensinar e ao mesmo tempo de aprender, buscando assim novas perspectivas e repercutindo no cotidiano. Utilizou-se da plataforma de vídeos YouTube, pois o mesmo oferece uma série de recursos que facilitam a analisa dos dados obtidos pelo vídeo produzido pelos alunos do projeto Pibid – Araguatins - TO. Partindo de tal pressuposto, a pesquisa visa mostrar diferentes metodologias que facilitam de alguma maneira o ensino aprendizagem dos alunos e deste modo podendo está estimulando a busca por informações.

Palavras-chave: Videos Educacionais, Ensino Aprendizado, Informática, YouTube.

ABSTRACT

This article describes the use of videos for the teaching of basic computer science, thus taking an approach to the use of educational videos as a method of teaching computer science in early childhood education. The videos produced by the Initiation to Teaching group (PIBID) are intended to stimulate the teaching and learning of students in the project's partner schools as well as all Internet users who seek information in the YouTube video repository. YouTube, being a portal of easy access, and with a rich collection of research where a great knowledge emerges, has been growing in a surprising way in the educational environment, facilitating the way of teaching and at the same time of learning, thus seeking new perspectives and repercussion in daily life. As a research method, the YouTube video platform was used, as it offers a series of resources that facilitate the analysis of the data obtained by the video produced by students of the Pibid - Araguatins - TO project. Based on this assumption, the research aims to show different methodologies that facilitate in some way the teaching of students and thus may be stimulating the search for information.

Keywords: Educational Videos, Teaching Learning, Informatics, YouTube.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 – Etapas da Pesquisa	17
Figura 2 - Vídeo Turma do Abecê-Conhecendo um Computador	19
Figura 3 - Vídeo Turma do Abecê- Numero de Visualizações	19
Figura 4 - Vídeo Turma do Abecê-Público das Visualizações.....	20
Figura 5 - Vídeo Turma do Abecê-Curtidas(Pessoas que Gostaram	21
Figura 6 - Vídeo Turma do Abecê-Locais Mais Acessados.....	21

SUMÁRIO

1.	INTRODUÇÃO	9
2.	PROBLEMA DE PESQUISA	11
3.	JUSTIFICATIVA.....	12
4.	OBJETIVOS.....	13
3.1	Objetivo Geral	13
3.2	Objetivos Específicos	13
5.	REVISÃO DE LITERATURA	14
6.	PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS.....	16
6.1	Materiais e Métodos	16
7.	RESULTADOS E DISCUSSÕES	18
8.	CONSIDERAÇÕES FINAIS	22
	REFERÊNCIAS	23

1. INTRODUÇÃO

Nos dias atuais é difícil imaginar uma área de conhecimento humano que não tenha o uso constante ou o simples auxílio das TDICs (Tecnologia Digital da Informação e Comunicação) é perceptível a necessidade da constante atualização e aprendizado das ferramentas de informática. Disponibiliza-se de vários sites e recursos como: Portal do Professor, Fóruns, TV Escola e repositórios de vídeos como o YouTube, no qual consta-se com uma série de materiais que podem ser utilizado para auxiliar a educação.

Por essa razão, uma grande quantidade de instituições públicas conta com recursos digitais para incluir os alunos a novos métodos de ensino, deixando a ideia da dependência apenas de livros para conhecer coisas novas. Conhecer a informática básica possibilita realizar ações, como fazer pesquisas, redigir textos, fazer cálculos, desenvolvendo assim várias habilidades aos alunos.

Nesse contexto o uso de vídeos de animação se tornam um ótimo método de ensinar conceitos básicos a quem está entrando no mundo da informática, pois é uma forma de entretenimento, que possibilita um modo diferente de ver os assuntos ministrados em sala de aula. De acordo Lorenzoni et al (2013) e o uso frequente dos vídeos como recursos audiovisuais justifica-se pelo fato de os mesmos envolverem os sentidos de captação mais fortes na aquisição de conhecimentos.

Segundo Santos e Kloss (2010), é preciso que os professores possam interagir mais com este método no ensino inovador, que por sua vez ajuda de maneira eficaz educar e ensinar seus alunos.

Partindo dessa premissa, a importância do uso da tecnologia como recurso metodológico, foi produzido e utilizado por bolsistas do Pibid de computação, um vídeo de animação para o ensino de informática, denominado Turma do ABECÊ. O mesmo foi feito com o objetivo de auxiliar os professores no ensino da informática básica, de forma dinamizarem o processo de ensino-aprendizagem com aulas mais criativas, mais motivadoras e que despertem, nos alunos, a curiosidade e o desejo de aprender.

A presente pesquisa se iniciou a partir da produção de vídeos educacionais referentes ao ensino da informática, onde o mesmo foi disponibilizado no YouTube, pois segundo a redação do site olhar digital 07/02/2013 o site é a maior plataforma de vídeos no mundo também um dos mais acessados com cerca de 721,9 milhões de visitantes únicos. Partindo de tal pressuposto, foi necessário um embasamento melhor

sobre o assunto, e com isso foi indispensável fazer uma busca sobre sites e artigos que abordassem o assunto para o enriquecimento do conteúdo trabalhado.

2. PROBLEMA DE PESQUISA

A utilização de vídeos pode prover benefícios no processo de ensino de disciplinas básicas de informática na educação?

3. JUSTIFICATIVA

Por ser um tema relevante em nosso meio, com o desenvolvimento da tecnologia a procura por essa plataforma é grande, uma das maiores redes sociais acessada no Brasil segundo o YouTube, a plataforma possui mais de 2 bilhões de usuários, sendo o meio perfeito para o ensino.

[...]os vídeos com conteúdo educacional disponibilizados no Youtube priorizam a combinação da linguagem verbal e textual, apresentando-se num formato de aula expositiva, onde o professor explica o conteúdo e, prioritariamente, usa textos como principal recurso para auxiliar na organização da apresentação, ampliar a percepção[...] (SCHNEIDER, p.4, 2012)

A importância do conteúdo engloba sua utilização nas escolas como meio de ensino, facilitando e fornecendo uma aula mais dinâmica no meio educacional, [...] “também como suporte para o incentivo de práticas insubstituíveis, como a leitura e a escrita” (OLIVEIRA, p.6, 2016).

É de suma relevância porque é atual e promissor para educação e em sociedade, em vista disso beneficia mudanças significativas no meio social podendo abordar vários temas de suma importância, utilizado em nosso dia a dia, facilitando tarefas e fornecendo conhecimento rápido e acessível.

O ponto positivo que acerca-se no tema proposto, contudo é a inclusão da tecnologia na educação, que com tempo vem se desenvolvendo de modo rápido, um exemplo é a utilização das TICs, [...] “na sala de aula tanto possibilita a inovação na prática de ensino e aprendizagem, como viabiliza a circulação de informações de forma atrativa, criativa promovendo a interação” (CAMILLO, pg.1, 2018).

4. OBJETIVOS

4.1 Objetivo Geral

Produção e avaliação do vídeo turma do Abecê com o intuito de beneficiar no processo de ensino de disciplinas básicas de informática na educação.

4.2 Objetivos Específicos

- Produção do vídeo de informática básica.
- Aplicação do vídeo no meio educacional e na plataforma Youtube.
- Analisar os dados obtidos em sua aplicação.
- Resultados de sua aplicação.

5. REVISÃO DE LITERATURA

Segundo VARGAS(2007) Apesar de ser geralmente associada ao lazer e entretenimento a produção de vídeos digitais pode ser utilizada como atividade de ensino e aprendizagem com vasto potencial educacional “[...] tornando os vídeos uma ferramenta eficaz na sala de aula, por meio disso as TDICS no meio educacional está crescendo, e se tornando grande aliada dos professores.”

Nesse sentido, sobre um relato de experiência, foi aplicado vídeo aulas de programação de jogos digitais para alunos da educação básica. Segundo SILVA (2016) 100 % dos alunos aprovaram a utilização das vídeo aulas, onde foi mostrado de forma eficiente sua aplicação, facilitando a compreensão dos alunos de modo mais eficiente, mostrando eficácia no método utilizado.

Os vídeos e sua forma correta em uso, facilita tanto a compreensão como a aproximação em meio a realidade escolar, melhorando desempenho dos alunos de forma dinâmica e atenciosa.

Acreditamos que em uma sociedade pós-moderna, onde uma de suas características é a multiplicidade de informações, o papel do professor muda e assumimos muito mais a tarefa de ensinar a pesquisar, e também a selecionar informações dentre as tantas disponíveis. Para tanto, o vídeo na escola torna-se fundamental, pois este é agradável aos alunos, faz parte da sua realidade e se integrado ao tema trabalhado é mais uma fonte de pesquisa (DALLACOSTA, pg.2, 2004).

Contudo devem ser resolvidos os problemas de metodologias e métodos ineficazes, e também a incapacidade de professores para utilização dessas novas metodologias BARBOSA (2013) “Não só deverá haver investimento na formação e capacitação dos professores, mas também do próprio corpo técnico e administrativo e, em muitos casos, na infraestrutura da escola” [...].

A utilização dos novos meios de ensino-aprendizagem MATTAR (2009) [...] “podem ser utilizados tanto para enriquecer aulas presenciais quanto em Educação a Distância (EaD). Os professores podem produzir vídeos, assim como os próprios alunos, como atividades de criação.”

O YouTube, plataforma de carregamento e compartilhamento de conteúdo audiovisual, é um dos exemplos de mídias móveis que podem ser utilizadas como ferramentas pedagógicas. Características como fácil acesso, variedade de conteúdo e formalismo simples fazem com que o site possa ser utilizado por professores e alunos, tanto como fonte de busca de material de fomento para as aulas, quanto como ferramenta de autoria multimídia (OLIVEIRA, pg.12, 2016).

O mais plausível seria a utilização do que essa abrangente plataforma tem a oferecer. Com os riquíssimos recursos, ensinando profissionais da educação sua utilização de forma correta e eficiente, tornaria as aulas mais proveitosas e dinâmicas.

A formação do professor deve prover condições para que ele construa conhecimento sobre as técnicas computacionais, entenda por que e como integrar o computador na sua prática pedagógica e seja capaz de superar barreiras de ordem administrativa e pedagógica (VALENTE, pg.12, 1999).

A informática é o grande responsável pelas demais mudanças no mundo, tornando o meio social, educação, saúde, economia, entre outros mais inclusivos, sendo um recurso importante na construção do conhecimento.

6. PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

Os principais métodos de pesquisa foram a utilização da revisão de literatura que abordassem o mesmo assunto, assim podendo obter o máximo de conhecimento em relação ao tema abordado, e que facilitasse a compreensão dos leitores.

Obtivemos o auxílio do YouTube com o intuito de analisar os gráficos que relatam as quantidades de acessos diários, comentários, e o nível de aceitação e compartilhamento pelos internautas de maneira satisfatória e eficaz.

A pesquisa se iniciou a partir da produção de matérias didáticos, ou seja, apostilas para o auxílio e utilização nos cursos ministrados para os alunos das instituições parceiras do projeto Pibid do Subprojeto Computação IFTO – Campus Araguatins. No qual as escolas parceiras disponibiliza-se do público alvo de alunos de nível Fundamental e Médio.

A partir da produção dos matérias didáticos, obtivemos a ideia da produção de vídeos animados para está utilizando durante o decorrer dos cursos, e também publicando os mesmos no repositório de vídeos do YouTube, onde o mesmo obtém-se de uma grande diversidade de vídeos na área da informática e de diversas outras.

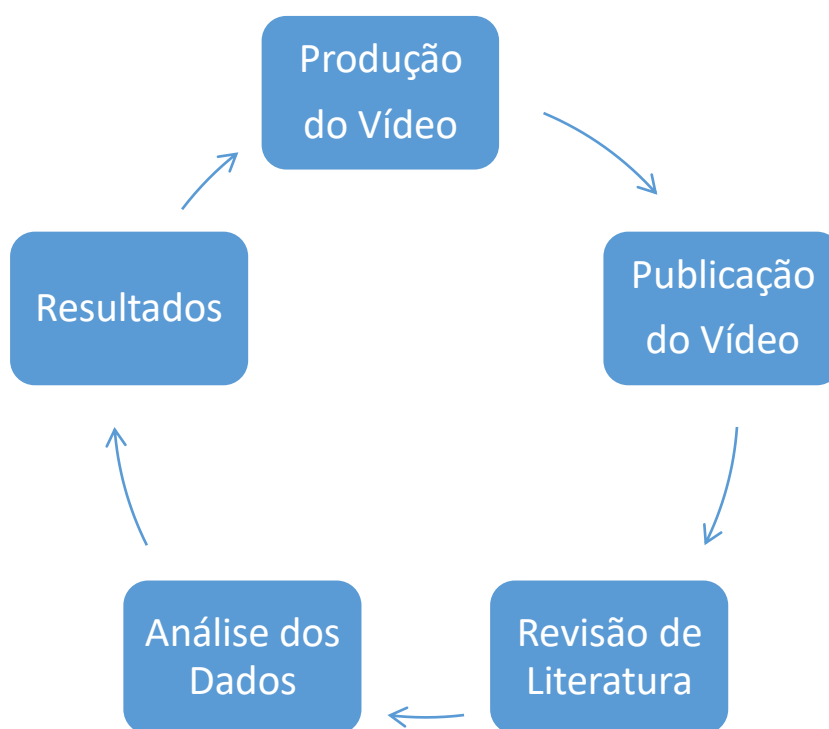
6.1 Materiais e Métodos

Os passos foram de maneira cautelosa na criação do vídeo. Sendo montada equipes, cada uma com uma função específica em sua produção. Em seu desenvolvimento foi realizado um roteiro, produzido por uma das equipes, seguido da criação dos frames (desenhos) seguindo a especificação do roteiro, logo após, a criação da animação e dublagem.

Foram analisados dias depois de sua publicação e coletados as informações necessárias, onde mostravam bastante eficiência em sua utilização em decorrer dos resultados.

vemos na figura a seguir as etapas realizadas da pesquisa:

Figura 1 - Etapas da Pesquisa



Fonte – Elaborado pelo autor

7. RESULTADOS E DISCUSSÕES

O seguinte estudo tem como intuito o desenvolvimento de vídeo animação para o ensino da informática básica, visando um meio de melhor compreensão do conteúdo por parte do público alvo. Os resultados são bastante animadores, pois a partir da publicação e da aplicação em sala, pode-se observar que a utilização desse material tem efeito positivo no processo ensino/aprendizado.

A possibilidade de controlar a animação permite ao estudante não perder nada se não quiser. Se por um lado, no ambiente formal de sala de aula pode não haver tempo suficiente para que o professor repita a matéria diversas vezes por outro, com o recurso de multimídia o estudante pode repassar os segmentos de interesse, pausar a apresentação quando se sentir cansado e, dependendo de onde o recurso estiver disponibilizado, até mesmo fazer perguntas e interagir com um professor, como é o caso dos vídeos disponibilizados no website YouTube, que possuem um formulado para comentários (MENDES, 2010, P. 28).

Partindo dessa premissa, observa-se que o vídeo animação disponibilizado no YouTube é uma forma complementar de fixar e repassar o conteúdo de forma dinâmica e interativa sobre informática básica com melhor aproveitamento dos recursos de multimídia. Visto que nos dias atuais as crianças passam muito tempo navegando na internet. Assim sendo, o professor deve então buscar incentivar o aluno a utilizar esses recursos de forma educativa, para que se possa coletar resultados positivos.

Esse meio de ensino já vem sendo muito utilizado à algum tempo, assim possibilitando uma melhor abordagem e exploração de diferentes temas abordados em diferentes conteúdo. MODERNO (1993) afirma que os videos tem a capacidade de despertar nos alunos a curiosidade e o interesse pela investigação, bem como diversas outras capacidades, desde que utilizado de forma adequada e adaptada aos objetivos de aprendizagem.

O vídeo animação produzido pelo grupo de bolsistas do PIBID (Projeto Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência) foi o primeiros trabalho realizado pelo grupo, e o mesmo foi baseado na elaboração de apostilas elaboradas para o auxílio dos alunos nas instituições parceiras do projeto, onde visamos estabelecer o ensino da informática básica através desse recurso audiovisual.

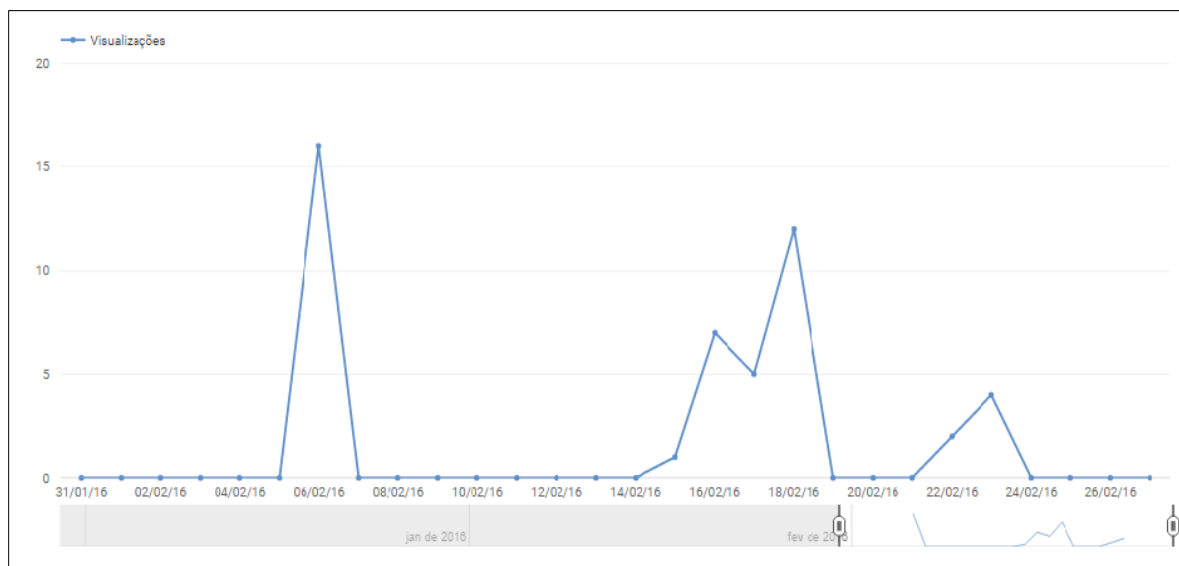
Figura 2 - Vídeo Turma do Abecê – Conhecendo um Computador



Fonte - Repositório de Vídeos YouTube.

O vídeo produzido pelo grupo tem como título “Turma do Abecê – Conhecendo um Computador” o mesmo conta com dois personagens chamados “Júlia e Gustavo”. A mídia está disponível no YouTube, segue o link de acesso: <https://www.youtube.com/watch?v=nnVgn22Cp28>. O mesmo disponibiliza ao aluno a praticar a leitura e também conhecer algumas partes e funcionalidades do computador de maneira interativa.

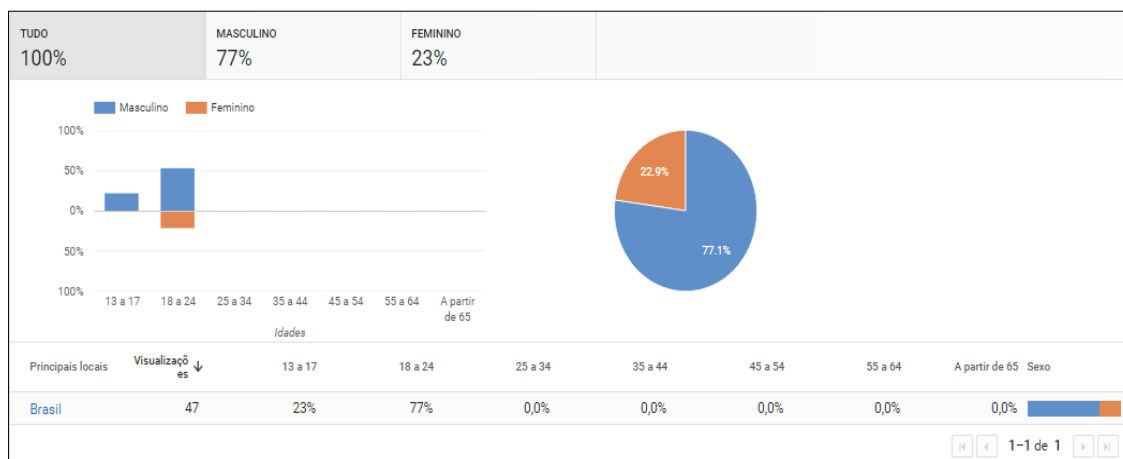
Figura 3 - Vídeo Turma do Abecê - Número de Visualizações.



Fonte - Repositório de Vídeos YouTube.

O gráfico acima discorre sobre o número de visualizações diárias do vídeo, onde o maior índice de acesso se encontra entre os dias 04 e 08 de fevereiro de 2016 com 16 visualizações de um total de aproximadamente 51, e o menor índice de acesso se encontra entre os dias 08 e 15 de fevereiro com 1 visualização entre esse período de aproximadamente 30 dias. Em vista dos dados obtidos pela plataforma YouTube, observa-se que o vídeo teve uma boa aceitação pelo público.

Figura 4 - Vídeo Turma do Abecê – Público das Visualizações.



Fonte - Repositório de Vídeos YouTube.

Com base nos dados gerados da terceira imagem que relata sobre o público visitante da mídia, observa-se que de um total de 100% a maioria é do sexo masculino com 77,1% das buscas de informações através do vídeo, e 22,9 são mulheres, que também demonstram interesse pelo conteúdo ofertado pela mídia. Destaca-se também a faixa etária das pessoas que andam buscando esse tipo de informação, onde o maior concentração são nos indivíduos entre 18 a 24 anos e também os de 13 a 17 anos de idade. Observa-se que é uma população bem jovem e que tem fácil acesso ao mundo tecnológico, e assim os mesmo buscam interagir com essas mídias em virtude de gerar discussões e obter novos conceitos tanto na área da computação no entanto em diversas outras.

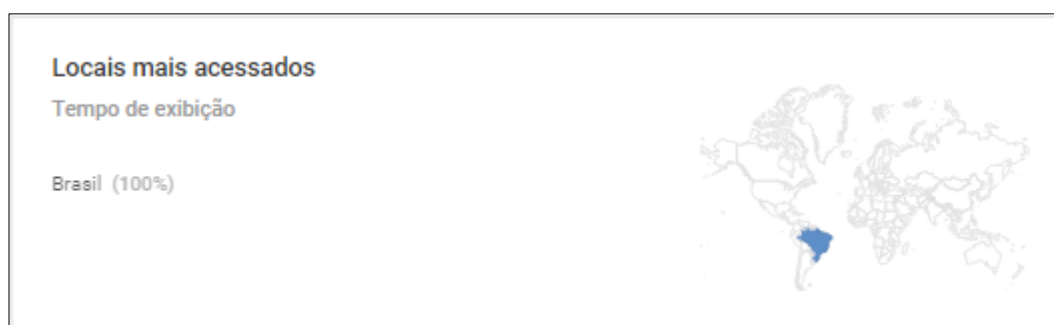
Figura 5 - Vídeo Turma do Abecê – Curtidas (Pessoas que Gostaram).



Fonte – Repositório de Vídeos YouTube.

A quarto gráfico tem a curiosidade de mostrar a relação do vídeo com as pessoas, ou seja, é um dos processos de aceitação do trabalho produzido pela comunidade. É uma das melhores formas de avaliação para dá continuidade ao trabalho. É a etapa do processo onde os internautas vão ter a oportunidade de estar avaliando se gostaram ou não da mídia produzida, é onde os mesmos vão optar, fazer comentários e dá opiniões para futuras produções. Nesta avaliação obtives aceitação de um bom trabalho por um número de 5 indivíduos, pois esses gostaram dos benefícios e dos resultados do vídeo e da iniciativa do grupo de bolsistas.

Figura 6 - Vídeo Turma do Abecê – Locais Mais Acessados.



Fonte – Repositório de Vídeos YouTube.

A última imagem tem como finalidade estar mostrando a localidade dos acessos, o público que anda buscando esse tipo de recurso e informações. Por fim notar-se que o os locais de mais acessos se encontram dentro de nosso País (Brasil), isso é o que era esperado do trabalho. Mais em futuras publicações almejamos abranger um público bem maior e em várias localidades do pais e também mundialmente.

8. CONSIDERAÇÕES FINAIS

O presente artigo tem como intuito abordar o incentivo do uso das tecnologias audiovisuais como um recurso mediano e auxiliador na educação brasileira, e foi nesse propósito que o trabalho produzido trata-se em abordar a busca das informações por esse meio de ensino. Segundo Bottentuit Junior e Serra (2010):

Devido à influência das mídias e multimídias no cotidiano dos alunos é necessário que o educador utilize os recursos tecnológicos como instrumentos que possibilitem uma prática pedagógica modernizada, bem como, elementos que o auxiliem no tratamento das dificuldades de aprendizagem presentes em sala de aula.

Observa-se que o uso desse recurso podem ser trabalhados dentro das escolas e também como métodos de pesquisa enriquecedora de conhecimento, pois o mesmo é cogitado como um meio de apoio aos conteúdos ministrados e salas de aulas.

A utilização dos vídeos educativos como um recurso na educação já vem sendo trabalhado a vários anos dentro do nosso cotidiano. Autores como Bottentuit Junior e Coutinho (2009, pg.1054) relatam que "o vídeo educativo já vem sendo utilizado há longa data, com provas dadas no terreno, por possibilitar uma exploração diferente dos temas abordados bem como uma melhor visualização dos conteúdos leccionados". Partindo de tal pressuposto, notasse que este recurso com o avanço da tecnologia mundialmente vem cada vez mais despertando a curiosidade dos internautas por esse meio de ensino.

Os vídeos educativos podem de algum modo está ampliando as habilidades e os interesses dos alunos, assim buscando explorar afundo novos conceitos sobre determinados assuntos e matérias, melhorando a capacidade de observação, concentração e atenção dos internautas.

E de acordo com os dados obtidos na presente pesquisa, considera-se que os vídeos educacionais disponibilizados em repositórios mundiais, é uma das formas mais uteis de ensino aprendizagem, e no entanto também é uma maneira mais divertida do que a forma tradicional de ensino. Deste modo optaremos pela produção de futuros trabalhos, e que outras pessoas e instituições de ensino também optem pela produção de vídeos educativos para toda comunidade brasileira e mundial.

REFERÊNCIAS

- Ariel VARGAS, Heloisa Vieira da ROCHA., Fernanda Maria Pereira FREIRE. (2007). **Promídia: produção de vídeos digitais no contexto educacional**. CONTED-UFRGS Novas Tecnologias da Educação.
- BARBOSA, Eduardo Fernandes; DE MOURA, Dácio Guimarães. Metodologias ativas de aprendizagem na educação profissional e tecnológica. **Boletim Técnico do Senac**, v. 39, n. 2, p. 48-67, 2013.
- Bottentuit Junior, J. B., Coutinho, C. P. (2009). **Desenvolvimento de Vídeos Educativos com Windows Movie Maker e o YouTube: Uma experiência no Ensino Superior**. Atas do 8 Congresso LUSOCOM. (pp. 1052- 1070). Lisboa: Universidade Lusófona.
- Bottentuit Junior, J. B., Lisboa, E. S., Coutinho, C. P. (2013). **Percepção de alunos sobre as potencialidades dos filmes e vídeos digitais na educação: um experiência em dois cursos de licenciatura**.
- Bottentuit Junior, J. B., Serra, R. R. S. (2010). **Vídeo Educativo: uma experiência com alunos do 4.º ano do ensino fundamental da Unidade Integrada Fernão de Magalhães da Cidade de São Luís- MA**. Revista Educa online, 4, 69-97.
- CAMILLO, Cíntia Moralles; MEDEIROS, Liziany Muller; DA SILVA, Juliane Paprosqui Marchi. Vídeos do YouTube: uma análise composicional. **RENOTE-Revista Novas Tecnologias na Educação**, v. 16, n. 1, 2018.
- DALLACOSTA, Adriana et al. O vídeo digital e a educação. In: **Brazilian Symposium on Computers in Education (Simpósio Brasileiro de Informática na Educação-SBIE)**. 2004. p. 419-428.
- MATTAR, João. YouTube na educação: o uso de vídeos em EaD. **São Paulo: Universidade Anhembi Morumbi**, 2009.
- MODERNO, António (1992) **A Comunicação Audiovisual no Processo Didático: no Ensino, na Formação Profissional**. Aveiro: Universidade de Aveiro.
- OLIVEIRA, Priscila Patrícia Moura. O YouTube como ferramenta pedagógica. **SIED: EnPED-Simpósio Internacional de Educação a Distância e Encontro de Pesquisadores em Educação a Distância**, 2016.
- Os 20 sites mais acessados do mundo**. Disponível em <<http://olhardigital.uol.com.br/noticia/os-20-sites-mais-acessados-do-mundo/32477>> Acessado em 16 de Fevereiro de 2016.
- Paulo Ricardo dos SANTOS., Sheila KLOSS. (2010). **A criança e a mídia do uso do vídeo em escolas de Joaçaba – SC**. Intercom – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação. XI Congresso de Ciência da Comunicação na Região Sul – Novo Hamburgo – SC.

Repositório de Vídeos YouTube. Disponível em: < <https://www.youtube.com/>>. Acessado em 10 de Março de 2016.

SCHNEIDER, Catiúcia Klug; CAETANO, Lélia; RIBEIRO, Luis Otoni Meireles. Análise de vídeos educacionais no youtube: caracteres e legibilidade. **RENOTE-Revista Novas Tecnologias na Educação**, v. 10, n. 1, 2012.

SILVA, Thiago Reis et al. Um relato de experiência da aplicação de videoaulas de programação de jogos digitais para alunos da educação básica. In: **Anais do Workshop de Informática na Escola**. 2016. p. 141.

Turma do Abecê – Conhecendo um Computador. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=nnVgn22Cp28>> Acessado em 05 de Março de 2016.

VALENTE, José Armando et al. Informática na educação no Brasil: análise e contextualização histórica. **O computador na sociedade do conhecimento. Campinas: UNICAMP/NIED**, p. 1-13, 1999.

VARGAS, Ariel; DA ROCHA, Heloísa Vieira; FREIRE, Fernanda Maria Pereira. Promídia: produção de vídeos digitais no contexto educacional. **RENOTE-Revista Novas Tecnologias na Educação**, v. 5, n. 2, 2007.