

# O CELULAR COMO RECURSO PEDAGÓGICO PARA ANÁLISE DO VÍDEO GANGNAM STYLE DO PSY

Leide Dayanne Silva de Sousa  
Paulo Petronilio Correia

## RESUMO

Este artigo apresenta uma reflexão sobre o vídeo do artista Psy da música Gangman Style trabalhado na disciplina de Arte. O recurso usado para análise do vídeo foi o celular e a didática baseia-se na análise das observações levantadas pertinentes às cenas apresentadas no vídeo, a letra da música, assim como a desconstrução do vídeo por meio de uma (re)significação do uso dos aparelhos celulares dos alunos. Para tal, vamos nos basear em diversos autores para estruturar nossa pesquisa em três momentos, antes, durante e depois. A fim de aproveitar cada momento na tentativa de atingirmos o máximo do projeto que é agregar conhecimento e explorar novas possibilidades de acordo com a realidade dos alunos com o uso de recursos tecnológicos, fazendo com que, conseqüentemente, possamos despertar nos alunos a atenção para o uso consciente desse recurso. Nosso estudo, além de dialogar com o conceito de Arte, procura despertar nos alunos o uso autônomo e consciente do celular, para se chegar a isso partimos do debate em sala de aula mediado pelo professor. O debate procurou orientar os alunos e levantar questionamentos para possibilitar que cada um reflita e não imponha uma resposta ideal e que se aplicasse a todos envolvidos. O estudo procura dialogar dentro da diversidade da sala de aula e que cada aluno possa falar e ser ouvido, possibilitando a cada um compreender a importância e o potencial dos recursos tecnológicos.

**Palavras-chaves:** arte; aprendizagem; autonomia; experiência; reflexivo.

## THE CELLULAR AS A PEDAGOGICAL RESOURCE FOR ANALYSIS OF PSYCHIC GANGNAM STYLE VIDEO

### ABSTRACT

This article presents a reflection on the video of Psy artist of the song Gangman Style worked on the discipline of Art. The resource used for analysis of the video was the cell phone and the didactics is based on the analysis of the observations raised pertinent to the scenes presented in the video, the lyrics of the music, as well as the deconstruction of the video through a (re)signification of the use of the Students' cellular devices. To do so, we will rely on several authors to structure our research in three moments, before, during and after. In order to take advantage of each moment in the attempt to reach the maximum of the project that is to add knowledge and explore new possibility according to the reality of the students with the use of technological resources, so that, consequently, we can awaken in students the attention to the Conscious use of this resource. Our study, in addition to dialoguing with the concept of Art, seeks to awaken the students' autonomous and conscious use of the cell phone, in order to arrive at this we start from the debate in the classroom mediated by the teacher. The debate sought to guide students and raise questions to enable each one to reflect and not impose an ideal response and that applied to all involved. The study seeks to dialogue within the diversity of the classroom and that each student can speak and be heard, enabling each one to understand the importance and potential of technological resources.

**Keywords:** art; learning; autonomy; experience; reflective.

## INTRODUÇÃO

O artigo apresenta a análise do vídeo *Gangnam Style* do artista Psy, que foi acessado pelo canal *Youtube* pelos alunos em seus respectivos aparelhos celulares dentro de sala de aula na disciplina de Arte. A turma participante foi da segunda fase do Ensino Fundamental, 9º B, do período matutino de um Colégio Estadual de Goiânia, no estado de Goiás. A escolha dessa turma de 35 alunos se deu por conta de falas dos professores quanto ao acesso recorrente do aparelho em sala de aula, mesmo não autorizado, durante o período das aulas. Portanto, pensamos em tentar a partir dessa inquietação levantar o seguinte questionamento: seria possível utilizar o telefone celular como recurso pedagógico durante as aulas?

A intenção do trabalho é provocar nos alunos a reflexão sobre o uso do celular e também proporcionar uma abordagem crítica a respeito do consumismo, permitindo a eles uma aula dinâmica, atual e envolvente. Para entender o dinamismo de se trabalhar com vídeo, procuramos levar em consideração tudo o que é passível de leitura, sendo assim, poderemos abranger ainda mais o campo de visão dos alunos sobre os pequenos detalhes que apareceram no vídeo e, conseqüentemente, mais observações e mais questionamentos que pudéssemos conseguir.

Buscando sobre leitura, encontramos em Barbosa (1998, p.35) o que pode ser compreendido como “leitura de palavras, gestos, ações, imagens, necessidades, desejos, expectativas, enfim, leitura de nós mesmos e do mundo em que vivemos”. O vídeo escolhido *Gangnam Style* do artista Psy a princípio pode ser interpretado como descontraído e música envolvente.

Ao analisar a tradução, já que o idioma original é a língua coreana, sentimos uma dificuldade em assimilar a imagem e o texto, porque o roteiro do vídeo não segue necessariamente a letra, até porque compreendemos que o intuito principal do vídeo é entreter e/ou ser bem-humorado, mas levamos também em conta que uma imagem sempre tem uma intenção, como podemos supor que a produção com o intuito publicitário trabalha ativamente para que isso aconteça, como nos adverte Barthes (1984).

Em publicidade, a significação da imagem é seguramente intencional: são certos atributos do produto que formam a priori os significados da mensagem publicitária e estes significados devem ser transmitidos tão

claramente quanto possível. [...] a imagem publicitária é franca, ou pelo menos enfática (BARTHES, 1984, p. 27).

E isso é mais um ponto que procuraremos levar para sala de aula, questionar essa possível oposição da letra com o vídeo e, principalmente, as atitudes presentes no vídeo em que queremos discutir a postura de autonomia do cantor.

No vídeo, ele passa por várias situações de prestígio social, cercado de bens materiais e pessoas do mesmo possível nível social, em que todos agem e se comportam de maneira similar. Ao observar comportamentos recorrentes em diferentes personagens no vídeo, procuramos discutir sobre autonomia, pois chama a atenção comportamentos repetitivos em poucos minutos de vídeo e isso nos permite dialogar com Cunha (2012) sobre a importância da autonomia.

Assim, a falta de autonomia crítica coíbe a possibilidade de livre expressão, de tomar decisões livremente, restringindo a capacidade de escolha e discernimento, tornando a pessoa mais vulnerável à introjeção de valores alheios e restringindo sua autogovernança, a ponto de poder se tornar objeto de domínio (CUNHA, 2012, p. 63).

Como o foco do trabalho com os alunos é a reflexão crítica, seguindo a teoria de Cunha (2012), poderemos proporcionar aos alunos a troca de visões/postura sobre a autonomia e reflexões sobre suas ações e escolhas como um ser autônomo, ciente de que toda escolha traz consigo seus pontos positivos e negativos. Trabalhar esse vídeo nos permitirá fazer uma leitura da imagem, do som e do texto, ou seja, da expressão audiovisual. O aparelho celular utilizado como recurso pedagógico permitirá a reprodução do vídeo.

A sistematização aconteceu por sequências, primeiramente, definindo os grupos de alunos envolvidos, depois a aplicação do questionário para indagar quais os vídeos mais acessados, conteúdos mais visitados, codinome escolhido para divulgação no artigo. Com esses dados conseguiríamos mais suporte para o futuro trabalho. A expectativa de aprendizagem é a inter-relação entre som, imagem e texto. A aplicação da primeira parte da atividade aconteceu em sala de aula na disciplina de Arte. Para que o trabalho fosse sistematizado, planejamos três momentos, que consistem, inicialmente, na preparação, introdução do recurso e levantamento de dados, no segundo momento, a efetivação, assistir o vídeo, trabalhar a letra e os

questionamentos, discussão e afins e, ao final, a coleta de informações mais pontuais, tais como: questionamento sobre autonomia e criticidade.

A forma pensada para o desenvolvimento aconteceu mediante uma roda de conversa com os educandos envolvidos, na qual assistimos o videoclipe, observando apenas as sequências das imagens. Logo após observarmos as imagens, apresentamos a letra (tradução), lemos em voz alta e, consecutivamente, dialogamos para observar se existia interação da letra com o vídeo.

### *O Uso do Aparelho Celular em Sala de Aula*

O uso do aparelho celular dentro das escolas estaduais do Estado de Goiás é proibido conforme a Lei n. 16.993, de 10 de maio de 2010.

Dispõe sobre a proibição do uso do telefone celular na sala de aula das escolas da rede pública estadual de ensino. A ASSEMBLEIA LEGISLATIVA DO ESTADO DE GOIÁS, nos termos do art. 10 da Constituição Estadual, decreta e eu sanciono a seguinte Lei:

Art.1º Fica proibido o uso de telefone celular na sala de aula das escolas da rede pública estadual de ensino.

Parágrafo único: Cabe às escolas definirem as medidas disciplinares aplicáveis aos alunos que infringirem o dispositivo do caput<sup>1</sup>.

Art. 2º Esta Lei entra em vigor na data de sua publicação.

(PALÁCIO DO GOVERNO DO ESTADO DE GOIÁS, em Goiânia, 10 de maio de 2010,1220 República. D.O. De 14-05-2010) (GOIÁS, 2010).

Embora proibido o uso do celular oficialmente desde 2010, ainda não há o cumprimento da lei, assim como uma fiscalização efetiva. É recorrente no discurso dos professores o argumento de que não percebem o uso dos celulares e os alunos ignoram a proibição e utilizam o aparelho concomitante às aulas. A escola autoriza que os professores recolham os aparelhos durante o período das aulas caso o aluno seja pego usando e a devolução acontece ao final do turno, essa medida disciplinar parece não intimidar os alunos, já que é recorrente no dia seguinte os mesmos alunos voltarem a fazer uso de seus aparelhos.

---

<sup>1</sup> O termo designa a parte inicial, o título ou cabeçalho do artigo de lei ou regulamento. Quando o artigo inclui parágrafos (§), itens ou alíneas, é uma forma de referir somente à ideia principal do artigo isolando os outros elementos que o constituem. Disponível em: <<http://www.significados.com.br/caput/>>. Acesso em: 20 mar. 2015, às 22h30min.

Vimos que esse projeto é importante por tentar dialogar amigavelmente com os recursos tecnológicos, trazendo-os para sala de aula a fim de envolver ainda mais os alunos com a aula, dinamizar a sala e conduzir os alunos a compreender a importância do uso consciente desse recurso, ainda também incentivar, indiretamente, os demais professores a trabalharem com recursos que os alunos, mesmo sem intenção explícita, demonstrem interesse e que não, necessariamente, sejam instrumentos escolares recorrentes.

A Organização das Nações Unidas para Educação, a Ciência e a Cultura – UNESCO – incentiva os governos nacionais a implementarem políticas públicas educacionais que valorizem a utilização de celulares como um recurso nas salas de aula. Entre as orientações, ela destaca a uso do aparelho celular na otimização do tempo gasto,

As pesquisas da UNESCO revelaram que os aparelhos móveis podem auxiliar os instrutores a usar o tempo de aula de forma mais efetiva. Quando os estudantes utilizam as tecnologias móveis para completar tarefas passivas ou de memória, como ouvir uma aula expositiva ou decorar informações em casa, eles têm mais tempo para discutir ideias, compartilhar interpretações alternativas, trabalhar em grupo e participar de atividades de laboratório, na escola ou em outros centros de aprendizagem.

Ao contrário do que se pensa, a aprendizagem móvel não aumenta o isolamento, mas sim oferece às pessoas mais oportunidades para cultivar habilidades complexas exigidas para se trabalhar de forma produtiva com terceiros.

Um modelo de sucesso na América do Norte ‘vira as salas de aula de cabeça para baixo’, pedindo aos estudantes que assistam a aulas expositivas fora da escola – normalmente em aparelhos móveis que eles possam levar para todos os lugares. Isso torna possível que mais tempo em sala de aula seja dedicado à aplicação de conceitos referentes às matérias, ao invés de sua mera transmissão. Tarefas que antes eram realizadas na escola, tornam-se deveres de casa, e o trabalho em sala de aula enfatiza mais os aspectos sociais da aprendizagem (UNESCO, 2013, p. 16).

É inegável que o modelo de aula predominante, pelo menos em nosso contexto, seja o tradicionalista e não vamos tecer comentários positivos ou negativos por não ser pertinente no momento, basta-nos compreender que o uso da tecnologia em sala ainda é quase inexistente, em contrapartida, a cada dia mais pessoas estão adeptas

ao uso dos recursos tecnológicos, tanto para tarefas simples como para tarefas complexas, pesquisas, até conversas de trabalho e assuntos complexos. A escola não é uma sociedade à parte, portanto, é importante que vejamos os benefícios que ambos (tecnologia x escola) podem proporcionar nos momentos que andarem juntas.

Para fazer um aprofundamento dessa ideia procuramos em Paulo Freire (2001) quando ele apresenta o viés de mão dupla, em que se ensina o que se aprende e aprende-se ao ensinar.

É neste sentido que ensinar não é transferir conhecimentos, conteúdos, nem formar, é ação pela qual um sujeito criador dá forma, estilo ou alma a um corpo indeciso e acomodado. Não há docência sem discência, as duas se explicam e seus sujeitos, apesar das diferenças que os conotam, não se reduzem à condição de objeto, um do outro. Quem ensina aprende ao ensinar e quem aprende ensina ao aprender. Quem ensina, ensina alguma coisa a alguém (FREIRE, 2001, p. 12).

Nessa perceptiva, podemos entender que ao mesmo tempo que as escolas preparam, ensinam, educam os alunos, eles também levam seus respectivos universos para a escola, seus conhecimentos, seus instrumentos e ambos dialogam para o aprimoramento do ensino-aprendizagem e a valorização do universo escolar.

A idealização desse trabalho se deu por perceber a importância de a escola estar aberta aos conhecimentos diversos e também ditos atuais. Por perceber essa necessidade de estar aberto ao mundo e suas inovações, neste caso, tecnológicas, procuramos trabalhar com o uso do aparelho celular como recurso pedagógico para mostrar que ele pode ser usado como instrumento para o desenvolvimento do aprendizado e da reflexão do educando a fim de que eles (os alunos) percebam que essa ferramenta pode fazer parte do processo de ensino-aprendizagem e não só mero instrumento do dia a dia.

### *A Experiência do Uso Pedagógico do Aparelho Celular*

Considerando que todo processo de viver do ser humano é uma experiência, ao propormos uma reflexão acerca da análise do vídeo do artista Psy, possibilitamos uma vivência desse sujeito, para que ele possa refletir e ter posições críticas perante o que está assistindo. Portanto, é o aluno se colocar como sujeito em ação, permitindo

uma experiência a ser consumida, vivenciada, não simplesmente uma recepção de conteúdo. Dewey (1971) nos adverte sobre essa significação da experiência.

A experiência é, primariamente, uma ação ativa passiva; não é, primariamente, cognitiva [...] ela inclui cognição na proporção em que seja cumulativa ou conduza a alguma coisa ou tenha significação (DEWEY, 1971, p. 153).

Pode-se compreender esse processo cumulativo pensando no conceito de aprender, baseado em Petronilio (2012, p. 54):

Aprender diz respeito essencialmente aos signos. São objetos de estudo, algo a ser estudado, é considerar uma matéria de início a 'formação' do aprendizado. Aprender é ainda lembrar; mas o papel da memória só intervém como meio de um aprendizado que ultrapassa seus objetivos e seus princípios.

Petronilio (2012) ainda conceitua a teoria do aprender em Deleuze, trazendo-nos a importância do signo na construção da cadeia da compreensão,

Aprender é ainda lembrar, cada momento vivido no passado é uma busca do aprendizado. Os signos são objetos de um aprendizado temporal, não de um saber abstrato. É considerar uma matéria, um ser como se emitissem signos a serem decifrados interpretados. Não existe aprendiz que não seja estudado ou manipulado alguma coisa. Alguém só se torna marceneiro tornando-se sensível aos signos da madeira, o médico estudando doenças. A vocação é sempre uma predestinação com relação a signos. Tudo que nos ensina alguma coisa emite signos, todo ato de aprender é uma interpretação de signos (DELEUZE, 2005, p. 4 *apud* PETRONILIO, 2012, p. 54).

Pensar em signo na Arte é compreender as performances essencialmente produzidas pelos instintos internos, moldadas pelos critérios preestabelecidos dentro de cada seguimento. Para entender:

É apenas no nível da arte que as essências são reveladas. Mas uma vez manifestadas nas obras de arte, elas reagem sobre todos os outros campos: aprendemos que elas já se haviam encarnado, em todas as espécies de signos, em todos os tipos de aprendizado. Todo signo tem seu significado. Quando buscamos a origem dos signos e seu sentido, principalmente se estão de acordo as significações das

coisas, das palavras, das ideias, mas, ao pensarmos que em si mesmo a boa vontade de pensar atribui o amor natural do verdadeiro e à verdade a determinação explícita daquilo que é naturalmente pensado (PETRONÍLIO, 2012, p. 54).

Com base nas teorias já apresentadas, buscamos efetivar o projeto pensando sobre essas estruturas. O intento pedagógico realizado teve início com a aplicação de um formulário, permitindo-nos uma ação reflexiva para a análise do vídeo do artista Psy.

1. Possui celular, se possui, pertence à cultura digital?

Resultado: 96% dos alunos possuem celulares que pertencem à cultura digital, 2% não possuem celulares e apenas 1% possui celular que não pertencem à cultura digital.

2. Faz uso do celular como ferramenta para pesquisa?

Resultado: 97% relatam fazer uso frequente para pesquisas.

3. Qual a funcionalidade do celular em sua vida?

Resultado: 50% registrar fotos, 30% acesso a redes sociais, 20% para ouvir músicas.

4. Qual a frequência que usam o celular?

Resultado: 98% o tempo todo.

5. Acessa algum aplicativo educativo?

Resultado: 98% não.

6. Ao assistir um videoclipe, o que é observado: imagem, música (melodia/ritmo) ou texto (legenda/letra)?

Resultado: 60% imagem, 22% música, 18% texto.

A segunda fase aconteceu com a análise do vídeo. Ao terminar o videoclipe, foi questionado aos alunos o que eles observaram de relevante, quais eram os pontos de vista e a resposta quase unânime foi que o vídeo chamava a atenção por ser engraçado, mas ao serem perguntados sobre a mensagem do vídeo, se havia alguma, disseram que não refletiram o que aquelas imagens queriam transmitir, apenas

assistiam sem procurar interpretar alguma possível informação. A leitura da imagem é muito importante, como nos relata Barbosa (1991).

Estaremos preparando as crianças para a decodificação da gramática visual, da imagem fixa e, através da leitura do cinema, e da televisão, a preparamos para aprender a gramática da imagem em movimento (BARBOSA, 1991, p. 34).

Pensando nesse desenvolvimento da leitura de imagem, a terceira fase aconteceu com a análise da imagem e som e a tradução da música, quando os alunos assistiam ao vídeo e ouviam a música. Alguns alunos se empolgaram com a música, levantado de suas cadeiras e produzindo uma performance dançante, imitando o artista Psy. A definição de performance, segundo Schechner (2011), pode ser um comportamento ritualizado condicionado e permeado pelo jogo.

Algo 'é' performance quando os contextos histórico e social, a convenção, o uso a tradição, dizem que é. Rituais, jogos e peças, e os papéis da vida cotidiana são performances porque a convenção, o contexto, o uso e a tradição assim dizem. Não se pode determinar o que 'é' performance sem antes referir às culturais específicas. Não existe nada inerente a uma ação nela mesma que a transforma numa performance ou que a desqualifique de ser uma performance. A partir da perspectiva do tipo de teoria da performance que proponho, toda ação é uma performance. Mas da perspectiva da prática cultural, algumas ações serão julgadas performances e outras não; e isto varia de cultura para cultura de período histórico para período histórico (SCHECHNER, 2011, p.12).

Ao imitarem o artista ritualizando uma performance com movimentos da dança, eles foram motivados a esta ação pelo som e a imagem que observavam. Os alunos ficaram divididos em grupos de observadores, cada grupo interagiu entre eles quanto ao que mais lhe despertava a atenção. Mas o que de fato ocorria é que cada um tinha uma reação ao que estava sendo proposto. Vemos em Levy (1999) que a passividade do receptor só acontece se ele estiver morto.

De fato, seria trivial mostrar que um receptor de informação, a menos que esteja morto, nunca é passivo. Mesmo sentado na frente de uma televisão sem controle remoto, o destinatário decodifica, interpreta, participa, mobiliza seu sistema nervoso de muitas maneiras, e sempre de forma diferente de seu vizinho (LEVY, 1999, p. 79).

Ao término da ação, alguns alunos disseram que nunca tinham feito análise de vídeo de forma desmembrada entre imagem, som e texto e que quando acessam o videoclipe simplesmente acessam porque tem uma quantidade muito expressiva de pessoas acessando. Isso nos permitiu perceber o quanto é importante para o educador formar leitores de mundos, como nos ressalta Cunha (2012, p. 188): “Ler o mundo é experimentar, vivenciar, significar com autonomia os sentimentos que nos movem”.

Urge a necessidade de desenvolver uma mediação no aprendizado do mundo virtual, para que o educando consiga perceber que tudo que ele consome deve ser de forma autônoma. A palavra autonomia, segundo o *Dicionário de Filosofia*, é o “termo introduzido por Kant para designar a independência da vontade em relação a qualquer desejo ou objeto de desejo e a sua capacidade de determinar-se em conformidade com uma lei própria, que é a da razão” (ABBAGNANO, 2007, p. 97).

O uso do celular na realização desse intento pedagógico nos fez perceber que a ferramenta quando usada de forma direcionada para a aprendizagem é um auxílio positivo, permitindo uma interação com a bagagem que o educando traz consigo. Ao elencarmos o uso da abordagem triangular traçada pela professora Ana Mae Barbosa (2008), faz-se perceber a experimentação do uso do celular como meio auxiliar no processo de aprendizagem, a decodificação através da leitura das imagens do videoclipe e a contextualização dessas informações no seu cotidiano.

## CONCLUSÃO

A análise realizada com os alunos sobre a experiência do uso do celular no início foi difícil, até conseguir uma resposta ao questionário aplicado foi complicado, os alunos deixavam transparecer que aguardavam que a professora apresentasse um indicativo para as respostas.

Logo na primeira pergunta questionaram sobre o que seria cultura digital, foi lhes esclarecido o termo cultura como manifestações, hábitos, práticas. No que tange à cultura digital da pergunta do questionário, é a existência de múltiplas manifestações de comunicação.

Quando chegaram à pergunta de número 6, questionou-se se ao assistir um videoclipe o que é observado: imagem, música (melodia/ritmo) ou texto (legenda/letra)? Eles disseram que assistem ao videoclipe, não analisam imagem, som e texto de forma separada. Apenas assistem. Percebe-se, assim, que não se atentam ao que irão consumir. Fez-se perceber a necessidade de educar para serem leitores do mundo, das informações que lhes cercam.

Ao iniciar o intento com o uso do celular, levantou-se a questão que o celular é proibido dentro da unidade escolar. Foi-lhes explicado que, naquele momento, o celular estava sendo uma ferramenta como meio pedagógico, ele estava nos auxiliando para a realização da aula.

Contudo, essa experiência trouxe um resultado positivo, durante a realização do intento os alunos se mantiveram usando o celular apenas para a análise do videoclipe. Compreenderam a finalidade dele naquele momento, uma vez que os alunos ficam fazendo uso de seus aparelhos celulares dentro de sala de aula em momentos que o objeto não ajuda o aprendizado, ao invés disso, proporciona dispersão da sua atenção em momentos de explicação de conteúdo.

Fomos levados a pensar que ações antes praticadas sem reflexão passam a terem um novo significado quando desenvolvemos em nossos educadores e educandos a necessidade de procurar uma ressignificação das ações, mesmo as mais simples exercidas em nosso dia a dia, e passamos a perceber o quanto é importante a criticidade, porque por meio dela é que passamos a observar o que temos a nosso redor.

Podemos olhar por um viés diferente nossos hábitos e os colocarmos como aliados nesse processo de ensino/aprendizagem, podendo, assim, desenvolver um saber crítico, para quando utilizarem as ferramentas tecnológicas, eles percebam as múltiplas faces de tal instrumento e consigam decidir se farão uso para auxiliá-los ou apenas para entretenimento durante o período de aula. Urge a necessidade de desenvolver um paladar de escolhas desenvolvido pelo próprio educando.

Compreende-se a importância de usar a linguagem do aluno como meio de aprendizagem, embora seja desafiador, isso traz uma motivação de sempre buscar novos meios para mediar o ensino-aprendizagem.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ABBAGNANO, Nicola. **Dicionário de filosofia**. Tradução da 1ª edição brasileira coordenada e revista por Alfredo Bossi; revisão de tradução e tradução de novos textos Ivone Castilho Beneditti. 5. ed. São Paulo: M. Fontes, 2007.
- BARBOSA, Ana Mae. **A imagem e o ensino de arte**. São Paulo: Perspectiva; Porto Alegre: Fundação lochpe, 1991.
- BARBOSA, Ana Mae. **Ensino da arte: memória e história**. São Paulo: Perspectiva, 2008.
- BARBOSA, Ana Mae. **Tópicos e utópicos**. Belo Horizonte: C/ Arte, 1998.
- BARTHES, Roland. **O óbvio e o obtuso**. Porto: Edições 70, 1984.
- CUNHA, Fernanda Pereira da. **E-arte/educação: educação digital crítica**. São Paulo: Annablume; Brasília: Capes, 2012.
- DEWEY, John. **Experiência e educação**. São Paulo: Companhia Editora Nacional, 1971.
- FREIRE, Paulo. **Pedagogia da autonomia**. Saberes necessários à prática educativa. 17. ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2001.
- GOIÁS. **Lei n. 16.993, de 10 de maio de 2010**. Dispõe sobre a proibição do uso de telefone celular na sala de aula das escolas da rede pública estadual de ensino. Goiânia: D.O. de 14-05-2010.
- LÉVY, Pierre. **Cibercultura/ Pierre Lévy**; tradução de Carlos Irineu da Costa. São Paulo: ed. 34, 1999.
- PETRONILIO, Paulo. Literatura, Vida e Linguagem em Gilles Deleuze. In: **Guará**, Goiânia, v. 2, n. 1, p. 50-69, jan./jun. 2012. Disponível em <<http://seer.ucg.br/index.php/guara/article/download/2157/1329>>. Acesso em: 07 jul. 2015, às 23h.
- SCHECHNER, Richard. Performance Studies: An Introduction. Routledge, 2002. p. 45-78. \_\_\_\_\_. **O que é performance?** Tradução de R.L. Almeida, publicado sob licença creativa commons, classe3. Abril de 2011. Do original em inglês
- SCHECHNER, Richard. **Performance studies: an introduction**, second edition. New York & London: Routledge, 2002. p. 28-51. Disponível em:

<[http://performancesculturais.emac.ufg.br/up/378/o/O\\_QUE\\_EH\\_PERF\\_SCHECHNER.pdf](http://performancesculturais.emac.ufg.br/up/378/o/O_QUE_EH_PERF_SCHECHNER.pdf)>. Acesso em: 05 jul. 2015, às 22h50min.

SCHECHNER, Richard. Performers e Espectadores: transportados e transformados. In: **Revista Moringa Artes do Espetáculo**, João Pessoa, v. 2, n. 1, 155-185, jan./jun. de 2011.

UNESCO. Organização das Nações Unidas para a Educação, a Ciência e a Cultura. **Policy Guidelines for Mobile Learning**. Disponível em: <<http://unesdoc.unesco.org/images/0021/002196/219641e.pdf>>. Acesso em: 22 maio 2015, às 19h15min.

Recebido em 24 de março de 2017.

Aprovado em 15 de abril de 2017.