

# Educação para a comunicação e redes sociais: proposta de trabalho com a linguagem cinematográfica

Mariana Pícaro Cerigatto

*Jornalista, mestre em TV Digital e doutoranda em Ciência da Informação pela Universidade Estadual Paulista (Unesp). Integrante do grupo de pesquisa EpisCom.*

*E-mail: maricerigatto@yahoo.com.br*

Lígia Beatriz Carvalho de Almeida

*Professora adjunta da Universidade Federal de Campina Grande (PB). Doutora em Educação, mestre em Comunicação Midiática, pesquisadora da relação entre educação e tecnologias da informação e da comunicação. Integrante do grupo de pesquisa EpisCom.*

*E-mail: ligiabia@gmail.com*

**Resumo:** As ferramentas digitais da Web 2.0 mudaram significativamente a nossa relação com a informação, como nos comunicamos com os outros e nossa experiência *on-line*. Diante disso, novas possibilidades de aprendizagem surgem. Paralelamente ao avanço das tecnologias em rede, podemos também citar a importância da educação para os meios de comunicação, a chamada educomunicação ou educação para a mídia, que se torna essencial para uma formação cidadã e autônoma. O objetivo deste artigo é apresentar uma proposta de atividades com a mídia-educação que utiliza as redes sociais, e mostrar que é possível trabalhar, através das redes, com conteúdos que visem à mídia-educação, sob uma ótica de aprendizagem colaborativa e interativa.

**Palavras-chave:** redes sociais; mídia-educação; aprendizagem colaborativa; linguagem cinematográfica.

**Abstract:** Web 2.0's digital tools significantly changed our relationship with information, how we communicate with others and our online experience. Therefore, new learning possibilities arise. Parallel to the advancement of network technologies, we can also mention the importance of education to the media, the so-called educational communication and media education, which is essential for citizenship and autonomous character. The objective of this paper is to present a proposal for activities with media education that uses social networks. The goal is to show that you can work through networks, with subjects that shows media education under the light of collaborative and interactive learning.

**Keywords:** social networks; media education; collaborative learning; language movies.

Recebido: 10/08/2016

Aprovado: 20/01/2017

## 1. INTRODUÇÃO

Na sociedade contemporânea, as fronteiras são mais permeáveis e fluídas; interações acontecem a todo o momento entre pessoas diferentes e as conexões são muitas vezes fragmentadas. Para Castells<sup>1</sup>, a rede — virtual ou real — passa a ser a estrutura de organização social.

As ferramentas digitais da então Web 2.0, a segunda geração da internet — em que o usuário da informação também se torna produtor de conteúdo — mudaram a forma de comunicação com os outros e nossa experiência *on-line*. A Web 2.0 reconfigura o cenário entre emissor e receptor, o que Lemos<sup>2</sup> chama de liberação do polo de emissão. A discussão vem também ao encontro da área de estudos da educomunicação e a educação para a comunicação, que se desdobra em razão do fenômeno da convergência. Conforme Soares<sup>3</sup>, a área reúne “as práticas voltadas à sensibilização e formação das audiências para a convivência com os meios de comunicação — *media education, educación en médios* — educação midiática”. No mesmo patamar, há necessidades da inclusão digital, em uma perspectiva que inclua os brasileiros na internet como verdadeiros protagonistas nas esferas eletrônicas. Para Siqueira<sup>4</sup>, “[...] tanto mais inseridas estarão as pessoas quanto mais puderem acessar, avaliar e produzir conteúdos usando essas tecnologias e linguagens”.

Assim, por que não tirar proveito de recursos das redes sociais para aprender, dentro de uma perspectiva colaborativa de aprendizagem? Por ter recursos como fóruns de discussão, *chats, wikis e blogs*, o cenário reforça a oportunidade para que se exercite a chamada “inteligência coletiva”, apontada por Lévy<sup>5</sup>.

Delineando-se por estas perspectivas, a pretensão deste artigo é apresentar uma proposta que utiliza as redes sociais como espaços de encontro e construção de conhecimento. O objetivo específico é mostrar que é possível trabalhar com conteúdos que visem à mídia-educação, sob uma ótica de aprendizagem colaborativa e interativa.

## 2. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

### 2.1 Rede social na educação

A expectativa, quando se fala nesse assunto, é que o uso da rede torne a educação atual mais interessante, indo ao encontro das expectativas dos próprios alunos, que se sentem cada vez mais à vontade para utilizar ferramentas *on-line*. Litto<sup>6</sup> diz que “é possível afirmar que estamos no ápice de uma revolução que mudará o nosso tradicional e convencional sistema de educação, oferecendo mais poder ao aprendiz, e que exigirá mais inteligência e criatividade do professor”.

Pesquisas reforçam a importância de trabalhar com os conteúdos e recursos *on-line*, tais como o Relatório Nielsen Global Faces and Networked Places<sup>7</sup>, que indicou a disposição ou a necessidade de os usuários interagirem em rede, trocarem informações, criando ou compartilhando interesses e conteúdo.

1. CASTELLS, Manuel. *The Rise of the Network Society, the Information Age: Economy, Society and Culture*. Cambridge, MA; Oxford, UK: Blackwell, 1996.

2. LEMOS, André. Cibercultura e remix. In: *Seminário Sentidos e Processos*. São Paulo, Itaú Cultural, agosto de 2005.

3. SOARES, Ismar de Oliveira. Construção de roteiros de pesquisa a partir dos livros da coleção Educomunicação (Editora Paulinas). *Comunicação & Educação, Brasil*, v. 19, n. 2, pp. 135-142, set. 2014, p. 138.

4. SIQUEIRA, A. B. Educação para a mídia como política pública: experiência inglesa e proposta brasileira. *Comunicação e Política*, Rio de Janeiro, v. 25, n. 1, 2007, p. 89.

5. LÉVY, P. *A inteligência coletiva: por uma antropologia do ciberespaço*. 4. ed. São Paulo: Loyola, 2003.

6. LITTO, F. M. A nova ecologia do conhecimento: conteúdo aberto, aprendizagem e desenvolvimento. *Inclusão Social*, Brasília, v.1, 2006, p. 77.

7. NIELSEN. *Global Faces and Networked Places*: A Nielsen report on Social Networking's New Global Footprint: The Nielsen Company, 2009.

Mas, quando falamos de usar as redes sociais com sentido pedagógico, é necessário que enquadremos projetos nos quais a aprendizagem deve ser objetivo primordial. Nesse contexto, Behrens<sup>8</sup> afirma que:

[...] o paradigma emergente busca provocar uma prática pedagógica que ultrapasse a visão uniforme e que desencadeie a visão de rede, de teia, de interdependência, procurando interconectar vários interferentes que levem o aluno a uma aprendizagem significativa, com autonomia, de maneira contínua, como um processo de aprender a aprender para toda a vida.

A partir do ponto de vista de Salvat<sup>9</sup>, o conceito de aprendizagem deve ser assimilado como um sistema interativo de práticas culturais e atividades autênticas demarcadas pela relevância cultural e nível de atividade social que desenvolvem. Assim, ambientes em redes devem prezar pela interação, focar a informação e a comunicação com vistas de promover conexões aluno-aluno, alunos-professores, interações entre membros da comunidade educativa, conteúdos e recursos de aprendizagem. A mediação tecnológica na educação deve ser norteadada pelo entendimento da natureza civilizatória da sociedade da informação e do emprego de suas tecnologias, em abordagem educacional, como destaca Soares<sup>10</sup>.

Na escolha da rede social a ser trabalhada, é importante examinar se tal rede proporciona uma estrutura horizontal de comunicação, se é propícia para a geração de conteúdo por parte de todos os envolvidos. Deve-se ainda fomentar conexões significativas através da participação. Participação que pode contribuir para envolver o usuário em experiências cada vez mais reais de diálogo e imersão. Esses aspectos ajudam a compor o que Henry Jenkins<sup>11</sup>, chama de “cultura participativa”.

E ganha destaque o fato de poder ser gerador e autor de conteúdos em rede. Isso tem importantes implicações em termos de aprendizagem, pois os participantes acabam adotando uma postura mais ativa no sentido de enriquecer a construção da experiência, e fazer isso de forma colaborativa reforça mais ainda o significado de aprender. Bruner<sup>12</sup> reforça que, quando a aprendizagem está intrinsecamente ligada a atividades que envolvem a atitude e postura participativas, proativas, colaborativas, comunitárias, cooperativas etc., o sujeito aprende de forma mais significativa e construtiva.

Mas há de se ressaltar que a conduta de cada membro participante de uma experiência de aprendizagem em rede social pode variar. Ligado a isso, Wenger<sup>13</sup> traça diferenças entre a participação e a ausência dela. Entre essas duas posições, existem várias identidades de participação em redes.

A mescla entre o que faz com que os usuários se tornem ativos ou não; a postura que preza pela participação e não participação, é influenciada por uma série de fatores: como as pessoas participantes se situam no meio/panorama social; quais são suas demais ocupações que afetam a qualidade da sua interação; com o que se envolvem facilmente e o que ignoram; com quem buscam se conectar e a quem evitam; entre outros aspectos.

8. BEHRENS, M. **O paradigma emergente e a prática pedagógica**. Curitiba: Champagnat, 2000, p. 123.

9. SALVAT, G. B. **Aprendizajes, Conexiones y Artefactos: la producción colaborativa del conocimiento**. Barcelona: Gedisa, 2008.

10. SOARES, I.O. Educação e a formação de professores no século XXI. *Revista FGV online*, Brasil, ano 4, n. 1, jan./jul., 2014, pp. 18-37.

11. JENKINS, H. **Convergence Culture: Where Old and New Media Collide**. Nova York: New York University, 2006.

12. BRUNER, J. **La Educación, puerta de la Cultura**. Madrid: Visor, 1999.

13. WENGER, E. **Comunidades de práctica. Aprendizaje, significado e identidad**. Buenos Aires: Paidós, 2001.

## 2.2 A educação para a comunicação

A importância de estudar a mídia, tanto em seu aspecto crítico e de produção, tem sido reconhecida aos poucos no Brasil. Podemos citar a Base Nacional Comum Curricular (BNCC) para o Ensino Básico, despachada pela Secretaria de Educação Básica do Ministério da Educação e que está em fase de elaboração e consulta pública pela internet. Na área de Linguagens, o texto faz referência a cerca de 80 componentes curriculares de interesse para os estudos de mídia-educação, conforme observou Soares<sup>14</sup>.

Os *media studies* na Inglaterra têm embasado suas atividades com metodologia própria e estruturada em quatro pontos-chave: linguagem, audiência, instituição de mídia e representação, segundo Almeida<sup>15</sup>. Através desses conceitos, é possível desenvolver atividades de leitura e escrita críticas de mídia. É importante ressaltar que no país em questão existe o Communications Act, de 2003 (a lei geral das comunicações), que estabeleceu como uma das tarefas do Ofcom, o órgão regulador de mídia no país, de promover a chamada *media literacy*, com o fomento de programas de educação para a mídia em espaços de educação formal e não formal.

De acordo com Siqueira<sup>16</sup>, os conceitos nos ajudam a compreender o processo de construção das mensagens da mídia, e o processo de “desconstrução”, a partir de um ponto de vista crítico, pode partir da análise da linguagem, que se refere a atividades que experimentam e examinam os elementos que compõem um produto da mídia. Já o conceito de “instituição de mídia” compreende a análise de rotinas de produção profissional, que refletem as práticas institucionalizadas, sendo que estas vão influenciar no resultado final do produto midiático. A audiência é também um ponto-chave para entender como o público negocia significado com a mensagem veiculada, e como um produto de mídia transmite seus valores de acordo com a audiência que pretende atingir. Finalmente, a “representação” se refere à avaliação crítica da maneira como os recursos da linguagem e as rotinas de produção geram valores normalmente associados a sujeitos, hábitos e instituições.

Além dos conceitos, Buckingham<sup>17</sup>, estudioso na área de *media literacy*, propõe a utilização de seis técnicas pedagógicas que possibilitam o estudo da mídia na prática: análise textual, estudo do contexto, estudo de caso, tradução, simulação e produção.

De maneira geral, as análises textuais e de contexto têm como objetivo principal “fazer do familiar, estranho”, para formar um ponto de vista crítico. Os alunos devem examinar padrões de linguagem e valores decorrentes do modo como as mensagens são organizadas. O estudo de caso e a tradução servem para explorar o modo como as mensagens midiáticas são produzidas e veiculadas. Finalmente, as atividades de simulação e produção priorizam a “escrita em mídia”, de acordo com Cerigatto e Siqueira<sup>18</sup>.

14. SOARES, I. O. Base Nacional Comum Curricular: Existe Espaço para a Educomunicação e a Mídia Educação no novo projeto do MEC? São Paulo: Issu, 2015.

15. ALMEIDA, L. B. C. de. Formação do professor do ensino básico para a educação para a mídia: avaliação de um protótipo de currículo. Tese de Doutorado em Educação. Faculdade de Filosofia e Ciências, Unesp, Marília, 2012.

16. SIQUEIRA, A. B., op. cit.

17. BUCKINGHAM, D. *Media Education: Literacy, Learning and Contemporary Culture*. Cambridge: Polity Press, 2003.

18. CERIGATTO, M. P.; SIQUEIRA, A. B., op. cit.

### 3. DESENVOLVIMENTO

A proposta é desenvolver um projeto educacional utilizando as redes sociais e tendo como objetivos, através dos recursos da rede, a leitura crítica de produtos da mídia e da indústria cultural, como matérias jornalísticas, peças de cinema, músicas etc.

Pensando em plataformas e recursos para desenvolver tais atividades, que ao mesmo tempo promovam experiências colaborativas, reflexivas e interativas, propõe-se a seguir um projeto de leitura e produção crítica com a linguagem cinematográfica.

Para este trabalho, utilizaremos atividades com recursos do Facebook, YouTube, Wikia, Filmow, e outras ferramentas que podem ser integradas ao Facebook, por exemplo, como Cacao, um *site* que faz infográficos.

Vamos falar brevemente de cada uma dessas plataformas: o Facebook ([www.facebook.com.br](http://www.facebook.com.br)) é uma das maiores redes sociais mundiais. Por meio do Facebook, há possibilidade de fazer divulgação de produtos, notícias, fatos, compartilhar vídeos, imagens textos, ideias; é possível acessar *games* e obter outras formas de lazer por meio de seus aplicativos etc. Dentre suas atividades interativas, o usuário pode filiar-se a grupos, utilizar bate-papo, construir um texto coletivo, criar eventos, curtir e seguir páginas sobre pessoas, assuntos, instituições etc., criar enquetes e páginas etc.

O YouTube ([www.youtube.com.br](http://www.youtube.com.br)) é também tido como uma rede social pois permite o compartilhamento de vídeos. O usuário cria seu canal e pode fazer *upload* de seus vídeos, com proteção a conteúdos protegidos por *copyright*. Há uma variedade de estilos de vídeos: fimagens caseiras, filmes, *trailers*, videoclipes etc. O YouTube também conta com um editor básico, que permite cortar material, inserir trilha sonora etc.

A Wikia ([http://pt-br.wikia.com/wiki/Wikia\\_em\\_Portugu%C3%AAs](http://pt-br.wikia.com/wiki/Wikia_em_Portugu%C3%AAs)), com versão em português, permite criar páginas sobre pessoas, assuntos, filmes etc., nas quais usuários podem colaborar editando informações e assim formando um grande documento colaborativo, em rede.

E o Filmow (<http://filmow.com>) se dedica a ser uma rede social de filmes e séries. É possível assistir *trailers*, obter a ficha técnica, avaliar as produções e tecer comentários, assim como compartilhar ideias e opiniões entre usuários da rede.

Para as atividades, propõe-se usar também a ferramenta Cacao (<https://cacao.com/diagrams>), que permite criar uma variedade de diagramas como mapas, infográficos etc.

O projeto está estruturado em quatro tipos de atividades, que apresentam aspectos importantes para a leitura e produção críticas do cinema, a saber: 1. elementos da linguagem audiovisual, 2. estruturas narrativas, 3. audiência, 4. produção, e 5. crítica de cinema.

O plano das atividades fica assim estruturado:

### Quadro 1: Proposta de atividades de mídia-educação utilizando redes sociais

ATIVIDADE	OBJETIVO	RECURSOS
1. Linguagem audiovisual	O objetivo é investigar, com os alunos, as convenções da linguagem no cinema dão forma ao teor das mensagens dos filmes, seguindo as teorias do cinema, baseadas em Dancyger <sup>19</sup> e Eisenstein <sup>20</sup> : tipos de planos mais comuns em cada um dos gêneros; ângulos e tipo de música.	Atividades de análise de linguagem podem usar as técnicas de análise textual, estudo do contexto (Buckingham <sup>21</sup> ), por meio de <i>trailers</i> no YouTube e Filmow, pode-se propor uma análise coletiva dos elementos audiovisuais dos filmes: enquadramentos mais comuns, movimentos de câmera, trilha sonora, iluminação etc. Ao mesmo tempo, analisar os valores associados a esses elementos de linguagem. Compartilhar a análise de cada usuário entre os vários usuários através de um grupo de estudos no Facebook.
2. Estruturas narrativas	Investigar o modo como as estruturas existentes de narração são usadas por diversos gêneros e como elas evoluem em função do narrador e das expectativas do público, conforme bases em Todorov <sup>22</sup> .	É possível analisar, por meio dos comentários realizados em filmes de diferentes gêneros (terror, comédia, suspense e drama), na rede social Filmow, os sentimentos mais comuns associados àquela produção: medo, tristeza, aflição, ansiedade etc., e fazer um documento colaborativo no Facebook associando elementos da linguagem de cada filme que produzem essas sensações. Aqui, mais uma vez está presente a técnica de análise contextual, de acordo com Buckingham.
3. Audiência	O objetivo aqui é investigar como o público influencia e é influenciado pelas mídias, no caso, por peças cinematográficas. Investigar as características de uma audiência: faixa etária, grau de escolaridade etc.	Através da ferramenta de enquete, no Facebook, podem-se criar questões sobre faixa etária, escolaridade etc. de um público de determinados filmes em grupos ou páginas. É possível também analisar o perfil dos usuários que avaliam ou comentam um determinado filme na rede Filmow. A partir dos resultados, pode-se traçar um perfil de uma audiência de determinado filme. Para apresentar o resultado, utilizar a ferramenta Cacao, que descreve em forma de gráfico as características de um público que assiste a um determinado filme. Como o Cacao é uma ferramenta que está integrada ao Facebook, o gráfico pode ser compartilhado. Pode-se utilizar a técnica de estudo de caso, conforme Buckingham.
4. Produção	O objetivo aqui é manipular elementos da linguagem audiovisual e das estruturas narrativas voltadas para um público específico. Pode-se fazer um pequeno vídeo a partir do roteiro definido.	Os participantes devem produzir um pequeno vídeo explorando os elementos da linguagem procurando produzir algum tipo de sensação, como se estivesse em uma produção cinematográfica. Depois, podem disponibilizar suas produções no YouTube e receber comentários, abrir tópicos de discussão no Facebook. Conforme Buckingham, utiliza-se aqui a técnica de produção.

19. DANCYGER, K. *Técnicas de edição para cinema e vídeo: história, teoria e prática*. Rio de Janeiro: Elsevier, 2003.

20. EISENSTEIN, S. *O sentido do filme*. Rio de Janeiro: Zahar, 1990.

21. BUCKINGHAM, D., op. cit.

22. TODOROV, T. *As estruturas narrativas*. São Paulo: Perspectiva, 2003.

5. Leitura crítica de cinema	Após as quatro etapas, a proposta é fazer uma leitura crítica de filmes, com intuito de analisar como os filmes representam temas do dia a dia, da política, da sociedade em geral etc.	Montar uma <i>wiki</i> de crítica de filmes através da Wikia. Cada aluno faz uma crítica sobre um determinado filme e faz suas contribuições nas outras <i>wikis</i> , criadas por outros participantes. A crítica deve conter descrição do filme (informações podem ser obtidas no Filmow), e uma análise pessoal dos elementos da linguagem utilizados no filme e que tipo de mensagem é construída, assim como os valores associados a ela. Pode-se pedir ainda para que os participantes comparem como um livro ou uma notícia de jornal etc. trata um mesmo tema trabalhado pelo filme, e que diferenças são notadas na representação que cada mídia faz. Aqui, podemos usar as técnicas de tradução e análise contextual, de acordo com Buckingham.
------------------------------	---	---

Fonte: Produção das autoras.

A avaliação dos resultados dessas atividades pode ser pautada pela motivação e envolvimento dos participantes; pela qualidade da compreensão dos conceitos-chave sobre linguagem e narrativa cinematográfica expressa no teor dos textos postados em fóruns, *wikis* e postagens das redes sociais; e pela postura (ativa ou inibida) de cada participante nas redes sociais. O potencial dos recursos das redes sociais para realização das atividades foi facilitador? Todos aproveitaram ao máximo as ferramentas? As participações foram significativas e realizadas de forma colaborativa? Quais dificuldades foram encontradas?

#### 4. DISPOSIÇÕES FINAIS

Como se observou, as atividades de educação para a comunicação podem ser estruturadas em uma dinâmica de redes sociais, que podem facilitar e potencializar a aprendizagem colaborativa por meio de instrumentos como fóruns, *wikis* etc. Espera-se, com a proposta, poder contribuir para que tanto alunos como professores ampliem o repertório sobre como trabalhar com a mídia e as tecnologias na sala de aula, dentro da perspectiva inglesa de *media literacy*.

Nota-se que é possível unir as redes sociais e os estudos voltados para a mídia. Na proposta explorada neste artigo, por exemplo, a internet é uma grande fonte para se obter, assistir e analisar filmes, séries e outras produções audiovisuais. Por isso, aproveita-se das redes, normalmente conhecidas por jovens e adolescentes, para trabalhar com conteúdos que eles podem acessar facilmente no ambiente que já estão familiarizados.

Reforça-se a importância de avaliar se as atividades colaborativas realmente impactaram em uma aprendizagem significativa, e se não houve essa aprendizagem, é importante analisar que aspectos dificultaram ou não colaboraram para isso.

No mesmo patamar, é importante analisar em que medida os participantes conseguiram compreender os conceitos-chave- e desenvolveram um olhar crítico sobre os produtos da mídia.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALMEIDA, L. B. C. **Formação do professor do ensino básico para a educação para a mídia: avaliação de um protótipo de currículo.** Tese de Doutorado em Educação. Faculdade de Filosofia e Ciências, Unesp, Marília, 2012.

BEHRENS, M. **O paradigma emergente e a prática pedagógica.** Curitiba: Champagnat, 2000.

BRUNER, J. **La Educación Puerta de la Cultura.** Madri: Visor, 1999.

BUCKINGHAM, D. **Media Education: Literacy, Learning and Contemporary Culture.** Cambridge: Polity Press, 2003.

CASTELLS, M. **The Rise of the Network Society, the Information Age: Economy, Society and Culture.** Cambridge, MA; Oxford, UK: Blackwell, 1996.

CERIGATTO, M. P.; SIQUEIRA, A. B.. **Media literacy: estudando o trailer do cinema no ensino médio.** 2008. 90f. Trabalho de iniciação científica (graduação em jornalismo) — Universidade do Sagrado Coração, Bauru.

CITELLI, A. **Comunicação e educação: A Linguagem em Movimento.** São Paulo: Senac, 2004.

DANCYGER, K. **Técnicas de edição para cinema e vídeo: história, teoria e prática.** Rio de Janeiro: Elsevier, 2003.

EISENSTEIN, S. **O sentido do filme.** Rio de Janeiro: Zahar, 1990.

JENKINS, H. **Convergence Culture: Where Old and New Media Collide.** Nova York: New York University, 2006.

LEMOS, A. Cibercultura e remix. In: **Seminário Sentidos e Processos.** São Paulo, Itaú Cultural, agosto de 2005. Disponível em: <[www.facom.ufba.br/ciberpesquisa/andrelemos/remix.pdf](http://www.facom.ufba.br/ciberpesquisa/andrelemos/remix.pdf)>. Acesso em: 20 fev. 2014.

LÉVY, P. **A inteligência coletiva: por uma antropologia do ciberespaço.** 4. ed. São Paulo: Loyola, 2003.

LITTO, F. M. A nova ecologia do conhecimento: conteúdo aberto, aprendizagem e desenvolvimento. **Inclusão Social**, Brasília, v.1, pp. 73-78, 2006.

NIELSEN. **Global Faces and Networked Places: A Nielsen Report on Social Networking's New Global Footprint: The Nielsen Company, 2009.** Disponível

em: <[www.nielsen.com/content/dam/corporate/us/en/newswire/uploads/2009/03/nielsen\\_globalfaces\\_mar09.pdf](http://www.nielsen.com/content/dam/corporate/us/en/newswire/uploads/2009/03/nielsen_globalfaces_mar09.pdf)>. Acesso em: 25 out. 2012.

SALVAT, G. B. **Aprendizajes, Conexiones y Artefactos: la producción colaborativa del conocimiento.** Barcelona: Gedisa, 2008.

SIQUEIRA, A. B. Educação para a mídia como política pública: experiência inglesa e proposta brasileira. **Comunicação e Política**, Rio de Janeiro, v. 25, n. 1, p.73-100, 2007. Disponível em: <[www.academia.edu/2120855/Educa%C3%A7%C3%A3o\\_para\\_a\\_m%C3%ADdia\\_como\\_pol%C3%ADtica\\_p%C3%BAblica\\_experi%C3%Aancia\\_inglesa\\_e\\_proposta\\_brasileira](http://www.academia.edu/2120855/Educa%C3%A7%C3%A3o_para_a_m%C3%ADdia_como_pol%C3%ADtica_p%C3%BAblica_experi%C3%Aancia_inglesa_e_proposta_brasileira)>. Acesso em: 06 ago. 2014.

SOARES, I. O. **Base Nacional Comum Curricular: Existe Espaço para a Educomunicação e a Mídia Educação no novo projeto do MEC?** São Paulo: Issu, 2015. Disponível em: <[http://issuu.com/abpeducom/docs/texto\\_bncc\\_-\\_existe\\_espao\\_para\\_a\\_/1](http://issuu.com/abpeducom/docs/texto_bncc_-_existe_espao_para_a_/1)>. Acesso em: 01 out. 2015.

\_\_\_\_\_. Construção de roteiros de pesquisa a partir dos livros da coleção Educomunicação (Editora Paulinas). **Comunicação & Educação**, Brasil, v. 19, n. 2, pp. 135-142, set. 2014;

\_\_\_\_\_. Educomunicação e a formação de professores no século XXI. **Revista FGV online**, Brasil, ano 4, n. 1, jan./jul., 2014, pp. 18-37.

TODOROV, T. **As estruturas narrativas.** São Paulo: Perspectiva, 2003.

WENGER, E. **Comunidades de prática. Aprendizaje, significado e identidad.** Buenos Aires: Paidós, 2001.