

Educomunicação 4.0: criação de aplicativo para estudantes do ensino médio

Autores: Vinicius Tirado Damasceno¹, Carmen Silvia Porto Brunialti Justo²

^{1,2}Centro Universitário Barão de Mauá

¹viniciustirado2003@gmail.com - Produção audiovisual, ²carmen.justo@baraodemaua.br

Resumo

Este estudo teve como objetivo criar um projeto piloto de um aplicativo com conteúdos educativos para estudantes do ensino médio, a partir dos conhecimentos obtidos sobre educomunicação. Foi utilizado o método bibliográfico e documental, além do desenvolvimento do projeto piloto. A conclusão aponta que os estudos sobre educomunicação e tecnologias digitais orientam o desenvolvimento de projetos educativos para a educação midiática e digital.

Introdução

A comunicação faz parte do desenvolvimento humano em diferentes contextos históricos da humanidade. Sua força se mostrou presente até mesmo nos grandes impérios. De acordo com Lois (2018), o economista e pesquisador da área da comunicação, Harold Innis (1894/1952), acreditava que as quedas do Império Egípcio, Alexandrino, Romano e Bizantino estavam relacionadas a uma falha de comunicação. Ele chegou a teorizar que talvez a falta de papiro, objeto principal de comunicação escrita da época, possa ter sido um dos principais motivos da queda de Roma.

Assim, toda forma de comunicação é informação e toda a informação pode ser usada para o trabalho e para a aprendizagem no dia a dia em diferentes situações. Para Machado e Justo (2023), a comunicação representa uma importante ferramenta para a disseminação de informações em uma sociedade, com impacto direto na formação dos indivíduos.

Nesse contexto, o desenvolvimento tecnológico é um grande aliado na difusão da comunicação, pois possibilita levar informação por diferentes meios. Um exemplo foi a revolução provocada pela criação da prensa de Gutenberg (1440), que tornou possível imprimir diferentes materiais. A comunicação, a partir dessa invenção, se tornou informação e mais acessível para diferentes públicos. A prensa de Gutemberg foi considerada como uma das primeiras tecnologias que possibilitou as grandes invenções futuras

relacionadas a propagação e difusão da comunicação.

O avanço das tecnologias de comunicação também apoiou o desenvolvimento da educação como um todo, por meio das plataformas digitais e das mídias digitais. Porém com o surgimento de diferentes gerações de indivíduos, o desenvolvimento tecnológico que apoia os processos educativos busca novas formas de reestruturação tendo em vista contribuir com o desenvolvimento de jovens e estudantes. Nesse cenário, observa-se o uso constante da tecnologia sem a preocupação com a formação do pensamento crítico e ético das novas gerações. Essas temáticas são estudadas e analisadas por diferentes áreas do conhecimento e entre elas, o campo de estudos conhecido como Educomunicação.

A educomunicação, conforme Aparici (2014), é a ciência pedagógica que estuda a relação e a junção entre educação e comunicação, analisando seus históricos, impactos e filosofias para se concretizar cada vez mais na sociedade, tendo em vista provocar uma mudança social, nas novas gerações e a interação com a tecnologia e a informação de diferentes formas e formatos.

O Guia de Comunicação da Revista Viração (2010, p. 21) destaca que a educomunicação é uma forma de “[...] conhecer e compartilhar o conhecimento usando estratégias e produtos da comunicação”. Para Soares (2003) a educomunicação tem como objetivo:

[...] desenvolver o espírito crítico dos usuários dos meios massivos, usar adequadamente os recursos da informação nas práticas educativas, e ampliar capacidade de expressão das pessoas (Soares, 2003, p.1).

Isso é importante, principalmente no século XXI, em que as tecnologias e as mídias evoluíram consideravelmente e, conseqüentemente, a humanidade passou a conviver com os aparatos tecnológicos de forma complexa e interativa.

Importante destacar que o desenvolvimento tecnológico trouxe uma onda de preocupações em relação aos processos de ensino e aprendizagem

nas escolas, e os estudos sobre educomunicação auxiliam os educadores e comunicadores a trilharem caminhos a partir de diferentes análises em relação aos modos de recepção e compartilhamento das mensagens que são utilizadas no âmbito da educação.

Atualmente, as mídias digitais e as novas tecnologias vêm dominando a convivência social e o mundo da comunicação, e por esse motivo é importante que as pessoas, principalmente os estudantes, possam aprender a viver nesse novo mundo da web 4.0, em que a inteligência artificial e o metaverso se destacam por completo.

Nesse novo ambiente a democratização do acesso aos smartphones e às mídias sociais promove uma liberdade de escolhas de meios e veículos de comunicação, pois estão disponíveis para qualquer usuário, que podem desenvolver ideias e produtos para milhões de outras pessoas consumirem em tempo real ou de acordo com o acesso às diferentes plataformas.

Nesse contexto, Michele Lipkin, especialista em educação midiática, afirmou num evento realizado na cidade de São Paulo no ano de 2023 e publicado no jornal O Globo (2023) que: “Educação midiática” é muito maior que apenas distinguir notícias falsas de verdadeiras”. E completa: “[...] precisamos de um entendimento mais profundo. Num piscar de olhos, fomos empurrados para novas formas de comunicação”. Para Gaia e Yirula (2010):

[...] a educomunicação tem como meta educar criticamente para a leitura dos meios de comunicação e, nesse ponto, encontra-se envolvida com a escola, pois é nela que se supõe que o indivíduo adquire instrumentos capazes de fazê-lo olhar o mundo sob um olhar crítico, tornando-o assim um cidadão ativo, que exerce seus direitos e deveres frente à sociedade da qual participa (Gaia, *apud* Yirula, 2011, online).

Diferentes pedagogos e pesquisadores das novas mídias observaram a evolução tecnológica e indicaram diferentes análises e abordagens para o seu uso na educação. Para Kaplún (2014), o pedagogo, Célestin Freinet (1896/1966) que nasceu em Gars, França e se formou na Escola Normal de Nice, fez história na educação ao propor para os seus alunos, a criação de uma mini imprensa a fim de gerar um novo método de ensino para eles. Ao aplicar essa ideia, Freinet percebeu que seus alunos aprendiam muito mais ao pesquisar e produzir sobre o conteúdo

que precisavam estudar do que nos métodos da educação básica da época.

O sucesso da pedagogia de Freinet foi analisado pelo teórico, Mario Kaplún (1923/1998), que discute como esse método inovador de educação possibilitou uma autoeducação orientada e um senso crítico forte, por parte dos estudantes.

Além de Freinet, o pedagogo Oscar Jara Holliday peruano e costarricense, educador popular e sociólogo, desenvolve atividades de educomunicação desde 1968, inclusive nos movimentos estudantis em seu país. Para ele, as redes sociais, principalmente as de aprendizagem, são ferramentas poderosas para a educomunicação.

A partir das informações descritas acima, sobre a importância de serem desenvolvidas diferentes estratégias para o aprendizado, e observando o desenvolvimento das tecnologias de informação e comunicação, assim como a educação midiática, partimos para o desenvolvimento de um projeto de aplicativo, focado em oferecer conteúdos educativos para estudantes do ensino médio.

Objetivos

O objetivo geral deste estudo é desenvolver um projeto de um aplicativo, chamado *VECtoria*, focado em oferecer conteúdos educativos para estudantes do ensino médio. Como objetivos específicos: criar estratégias e ações diferentes por meio de diferentes recursos como aba de notícias sobre vestibulares; gerar um espaço de produção de conteúdo voltado a educação para vestibulares; criar jogos/simulações e uma tabela competitiva para gerar uma competitividade saudável entre os estudantes/usuários; aplicar um sistema de *stories*, em que os estudantes/usuários mostram o que estão estudando naquele momento, para promover o engajamento.

Materiais e Métodos

A fundamentação teórica desta pesquisa partiu dos estudos sobre educomunicação, sobre as novas gerações de indivíduos denominados Geração Z e sobre a pedagogia Freinetiana. Além das temáticas acima, foram realizadas pesquisas em sites e redes sociais, tendo em vista a criação de um aplicativo que trabalha com educomunicação.

Para a fundamentação teórica da criação do aplicativo “*VECtoria*”, optou-se pela pesquisa bibliográfica com o objetivo de compreender o atual contexto da educação brasileira e mundial e seus desafios na era tecnológica. Além da

pesquisa bibliográfica, foram realizados estudos em sites e redes sociais sobre a importância da educação midiática, como a Educamídia, o Instituto Palavra Aberta e o SaferNet.

Resultados e Discussão – A pesquisa bibliográfica e a criação do projeto piloto.

Para Bezerra *et al* (2019), nesse novo mundo tecnológico, destaca-se a interação dos consumidores chamados de Geração Z. Essa é a classificação das pessoas nascidas entre 1992 e 2010. O termo Geração Z denomina os “nativos digitais” que nasceram em um momento de grande desenvolvimento da internet e cresceram integrados às novas formas de convivência e relações sociais que passam pelo uso de plataformas e tecnologias para as diferentes tarefas e atividades do cotidiano. Segundo Kämpf (2011):

O “Z” vem de “zapear”, ou seja, trocar os canais da TV de maneira rápida e constante com um controle remoto, em busca de algo que seja interessante de ver ou ouvir ou, ainda, por hábito (Kämpf, 2011, p. 1).

A Geração Z é também conhecida, dentro da área de comunicação, como “Nativos Digitais”, ou seja, são indivíduos que, desde muito cedo, possuem contato com os novos aparelhos, costumes e habilidades de lidar/manusear essas novas ferramentas.

Todavia, mesmo que essa geração entenda como funciona o mundo atual de informação, muitos não sabem utilizar de forma adequada e desconhecem mecanismos básicos de interação social por meio das mídias, fontes oficiais de informação e o excesso do uso de “telas” podem ocasionar problemas de saúde. Entre as consequências disso, temos o desenvolvimento de questões como crises de ansiedade, depressão e estresse, além da possibilidade de gerar desinformações que quando são compartilhadas, podem ser chamadas de notícias falsas.

De acordo com a Organização para Cooperação e Desenvolvimento Econômico (OCDE) “[...] sete em cada dez jovens de até 15 anos no Brasil não distinguem fatos de opiniões [...]” (Agência Brasil, 2023). Especialistas apostam na educação midiática como resposta para reconhecer notícias falsas, discursos de ódio e também produzir e compartilhar mensagens com responsabilidade. Na avaliação deles, a manutenção da democracia também depende de uma sociedade bem informada.

Com isso, a educação midiática se mostra como um conjunto de habilidades para analisar, criar e participar de maneira crítica do ambiente informacional e midiático em todos os seus formatos. Patricia Blanco (2023), presidente do Instituto Palavra Aberta, reforça:

Na medida que o cidadão, o jovem, passa a saber reconhecer a informação, saber o propósito daquela informação que chega até ele, saber reconhecer a fonte, o porquê que aquela informação chegou até ele, saber fazer uma busca, saber verificar de onde veio aquela informação, adquirindo as competências para saber produzir conteúdo, de modo que ele se aproprie da tecnologia para melhorar sua auto instrução, melhorar o seu protagonismo, ele vai participar melhor da sociedade (Agência Brasil 2023, online).

A pedagogia de Célestin Freinet, além de enfatizar a expressão livre e a aprendizagem pela prática, também valoriza a autonomia do aluno no processo educativo. Freinet acreditava que os alunos deveriam ser agentes ativos na construção do conhecimento, participando ativamente das atividades escolares e contribuindo com suas vivências e estudos. Essa questão pedagógica conhecida como “Escola Moderna”, busca proporcionar uma educação mais próxima da realidade e dos interesses dos estudantes, estimulando sua criatividade e iniciativa no processo de aprendizagem.

Além disso, a pedagogia freinetiana também valoriza a relação entre escola x comunidade, buscando integrar o ambiente escolar ao contexto social e cultural dos estudantes. Freinet acreditava que a educação deveria estar enraizada na vida cotidiana dos alunos, relacionando os conteúdos da escola com suas experiências e vivências fora dela. Essa perspectiva pedagógica contribui para uma educação mais significativa e contextualizada, preparando os alunos para enfrentar os desafios do mundo real e exercer sua cidadania de forma ativa e crítica.

Druetta (2014) cita os estudos de Óscar Jara, em que afirma que uma rede de aprendizado implica a construção de espaços de encontros e ações conjuntas que envolvem uma cultura organizativa e uma perspectiva transformadora e elenca os seguintes pontos:

- a) Objetivos e metas estratégicas.
- b) Formas diversas de coordenação operativa.
- c) Respeitar e aproveitar as diversidades.
- d) Explicitar todas as ideias e visões.
- e) Encontrar todos os pontos de convergência possíveis.
- f) Ter dinâmica e espírito de aprendizagem.
- g) Desenvolver processos e mecanismos de

acumulação da experiência. Possui uma intensa dinâmica comunicativa (Jara, 2014, p. 138-139)

Scolari (2014) cita os trabalhos de Jerome Seymour Bruner (1915/2016), professor de psicologia que escreveu importantes trabalhos sobre educação. Em um de seus trabalhos, ele aborda a importância da simulação no aprendizado dos estudantes. Para o professor, diversos conteúdos de diferentes matérias podem ser aprendidos juntos através da simulação, como biologia, física, química e matemática.

Ele ainda argumenta que a simulação permite o aluno seguir o caminho que quiser, algo que já está à frente dos livros e diferente de uma tarefa de casa ou em uma prova, em que errar uma questão pode ser uma derrota. Na simulação, o erro leva o aluno a não se decepcionar e continuar aprendendo.

Segundo Scolari (2014, p. 246) ao citar o pesquisador que colaborou com a empresa de tecnologia Apple, no setor educativo, apresenta que para um produto ser uma simulação ele precisa possuir 4 características:

- 1-Compreensão: na simulação, o usuário deve ser capaz de aprender algo novo.
- 2-Interatividade: o usuário pode “controlar” a simulação; em outras palavras, os inputs do usuário devem ter algum efeito no curso da simulação.
- 3-Fundamento teórico: a simulação apresenta um modelo baseado em uma teoria.
- 4-Imprevisibilidade: a simulação apresenta efeitos aleatórios e uma extrema sensibilidade aos inputs do usuário (Scolari, 2014, p. 246)

Ao elaborar o aplicativo, VECtoria, utilizamos, referências técnicas de redes sociais e aplicativos de educação, como o Instagram, TikTok, Brainly.com e o Estuda.com e também partimos desses princípios pedagógicos inovadores citados acima.

Ao estudar a filosofia educacional de Célestin Freinet (1920) o aplicativo incorpora a ideia de educação como um processo ativo e colaborativo. A ênfase de Freinet na expressão livre, na aprendizagem através da prática e na valorização das experiências dos estudantes permeia as funcionalidades do VECtoria, especialmente na aba de “Produção”. Aqui, os alunos são incentivados a criar conteúdo, compartilhar seus conhecimentos e participar ativamente na construção de recursos educativos, promovendo um estudo focado no indivíduo e no coletivo.

Ademais, a presença de elementos de simulação e jogos no VECtoria, destaca a importância

crescente do desenvolvimento de aplicativos e jogos de educação no contexto da educomunicação. Estas ferramentas não apenas preparam os estudantes para os desafios do vestibular, mas também oferecem uma abordagem inovadora para promover a aprendizagem e engajamento. A educomunicação, ao inserir tecnologia, simulações e jogos, potencializa a interatividade e a participação dos estudantes, transformando o processo educativo em uma experiência dinâmica e envolvente.

A junção entre as ideias pedagógicas de Freinet, a abordagem de simulação de Jerome Bruner (1961) e a integração de tecnologia no VECtoria, reflete uma abordagem educacional inovadora que busca potencializar a autonomia, criatividade e engajamento dos jovens na sua jornada acadêmica. O desenvolvimento de aplicativos e jogos educativos representa, assim, uma poderosa ferramenta na promoção da educação participativa e colaborativa na era da tecnologia.

A partir dessa fundamentação teórica apresentamos o Projeto Piloto do aplicativo VECtoria.

Para a prototipação do aplicativo, utilizamos as informações da matéria “Protótipos: baixa, média ou alta fidelidade.

Na criação de um aplicativo, é preciso pensar em seu protótipo. Nele, estará o planejamento visual do seu projeto.

Segundo Francisco (2023) ao citar Deborah J. Mayhew (1983), autora do livro “The UsabilityEngineeringLifecycle”, são quatro as dimensões que definem a fidelidade de um protótipo:

- 1 - Detalhamento: a quantidade de detalhes que o modelo suporta
- 2 - Grau de funcionalidade: a extensão na qual os detalhes de operação são completos.
- 3- Similaridade de interação: o quão similar as interações com o modelo serão com o produto final.
- 4 - Refinamento estético: o quão realista o modelo é. (Mayhew apud Francisco, 2023, online)

Com isso, a criação de um protótipo pode ser separada por baixa, média e alta fidelidade.

A baixa fidelidade se apresenta como uma apresentação de protótipo de baixo nível de detalhamento, normalmente feito com lápis, borracha e caneta, além de rapidez na montagem. Na média fidelidade, há um detalhamento melhor e o esboço sai do papel. Na alta fidelidade, o

protótipo já fica semelhante ao resultado final do projeto.

Para a baixa fidelidade, foram usados papel, lápis e borracha e para a média e alta fidelidade, foi usado o site canva.com que oferece recursos visuais e gráficos para a montagem de artes gráficas e visuais.

O aplicativo recebeu o nome de VECtoria, que significa “V” de vestibular, “E” de educação e “C” de comunicação. Juntos, formam uma palavra parecida com vitória, para simular a vitória dos estudantes sobre o vestibular e as dificuldades do meio acadêmico.

No aplicativo VECtoria, foram disponibilizados 6 recursos os quais os usuários podem utilizar distribuídos em diferentes abas. Dentre essas abas, estão: “Produções”, “Perguntas”, “Notícias”, “Jogos”, “Amigos” e “Eu”.

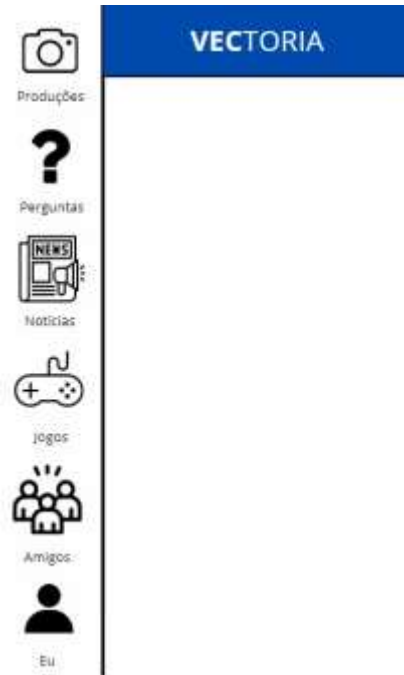
A seguir apresentamos os esboços do aplicativo a partir do layout em média fidelidade e alta fidelidade.

Figura 1 - Menu do aplicativo VECtoria em média fidelidade



Fonte: Esboço de Vinicius Tirado Damasceno - Aplicativo Canva

Figura 2 - Menu do aplicativo VECtoria em alta fidelidade



Fonte: Esboço de Vinicius Tirado Damasceno - Aplicativo Canva

A aba “produção” foi gerada para que os usuários do aplicativo pudessem criar conteúdos educacionais e compartilhá-los uns com os outros, para reforçarem seus estudos e receberem avaliações e comentários destes usuários

Desenvolvemos essa aba, utilizando como referência a plataforma “TikTok” onde vários vídeos são apresentados um em seguida do outro, o que traz mais dinâmica ao aplicativo e se aproxima de uma rede social muito usada por esse público.

Figura 3 - Aba “Produções” do aplicativo VECtoria em média fidelidade



Fonte: Esboço de Vinicius Tirado Damasceno - Canva

Figura 4 - Aba “Produções” do aplicativo VECToria em alta fidelidade



Fonte: Esboço de Vinicius Tirado Damasceno - Canva

Na aba “Perguntas”, os usuários podem fazer questionamentos sobre qualquer assunto acadêmico ou exercícios de vestibulares, e posteriormente, responder as suas dúvidas. Ao solucionar essas dúvidas, os usuários terão uma ajuda nos exercícios e nas futuras provas.

Para essa aba, buscamos referência no site “Brainly.com”, onde alunos, o tempo todo, fazem perguntas acadêmicas para que outros alunos respondam e cooperem.

Figura 5 - Aba “Perguntas” do aplicativo VECToria em média fidelidade



Fonte: Esboço de Vinicius Tirado Damasceno - Canva

Figura 6 - Aba “Perguntas” do aplicativo VECToria em alta fidelidade



Fonte: Esboço de Vinicius Tirado Damasceno - Canva

Para a próxima aba, foi planejado criar uma área de notícias. Neste espaço, criou-se um link a partir de grandes portais de notícias como o “G1”, “UOL” e o “ESTADÃO” que compartilham informações relacionadas a vestibulares, com o objetivo de informar os usuários sobre todas as novidades dentro do mundo acadêmico.

Figura 7 - Aba “Notícias” do aplicativo VECToria em média fidelidade



Fonte: Esboço de Vinicius Tirado Damasceno - Canva

Figura 8 - Aba “Notícias” do aplicativo VECToria em alta fidelidade



Fonte: Esboço de Vinicius Tirado Damasceno - Canva

Na aba “Jogos”, os usuários poderão utilizar de diversos jogos e simulações que envolvem o mundo acadêmico. Podendo com estes, ter experiências dinâmicas de aprendizado.

O objetivo dessa aba é trazer experiências inovadoras de aprendizado para os usuários. Com inspiração no site: “PhETInteractiveSimulations”, onde diversas simulações da área de exatas, são

disponibilizadas para alunos experimentarem uma abordagem quase realista dos processos.

Figura 9 - Aba “Jogos” do aplicativo VECToria em média fidelidade



Fonte: Esboço de Vinicius Tirado Damasceno - Canva

Figura 10 - Aba “Jogos” do aplicativo VECToria em alta fidelidade



Fonte: Esboço de Vinicius Tirado Damasceno - Canva

Na aba “Amigos”, os usuários podem ver e aceitar quem são seus amigos dentro da plataforma. Além disso, há uma tabela com pontos que cada um acumulou ao responder perguntas, curtir produções e jogar os jogos/simulações do aplicativo. Essa tabela serve para medir o quão esforçado o usuário está sendo dentro do aplicativo e dos estudos.

A intenção para essa aba é conectar usuários, para que eles tenham contatos uns com os outros e recebam informações deles, como os pontos competitivos.

Figura 11 - Aba “Amigos” do aplicativo VECToria em média fidelidade

VECTORIA	
AMIGOS	Pontos- Posição
Vini_tdamasceno	1º - 1050 pontos
NatY_032	2º - 900 pontos
Felck02	3º - 765 pontos
Maffimml	4º - 760 pontos
Emersonsongs	5º - 500 pontos
Samisan	6º - 300 pontos

Fonte: Esboço de Vinicius Tirado Damasceno - Canva

Figura 12 - Aba “Amigos” do aplicativo VECToria em alta fidelidade

VECTORIA	
Amigos	Pontos
Vini_tdamasceno	1050 pontos
NatY_032	900 pontos
Felck02	765 pontos
Maffimml	760 pontos
Emersonsongs	500 pontos
Samisan	300 pontos

Fonte: Esboço de Vinicius Tirado Damasceno - Canva

Por último, há a aba “Eu” em que o usuário pode alterar seus dados, como foto e nome e mexer nas

configurações do aplicativo. O objetivo dessa aba é auxiliar o usuário, com a sua biografia, dados da conta e configurações do aplicativo. Para que o mesmo consiga utilizar o aplicativo, da forma que achar melhor.

Figura 13 - Aba “Eu” do aplicativo VECToria em média fidelidade



Fonte: Esboço de Vinicius Tirado Damasceno – Canva

Figura 14 - Aba “Eu” do aplicativo VECToria em alta fidelidade



Fonte: Esboço de Vinicius Tirado Damasceno - Canva

Conclusão:

Em síntese, este estudo destacou a relevância da educomunicação, evidenciada pelo projeto piloto do aplicativo VECToria. Ao integrar educação, comunicação e tecnologia, o VECToria propôs uma abordagem inovadora para usuários da Geração Z, estimulando a produção colaborativa de conteúdo educativo e oferecendo ferramentas dinâmicas para o aprendizado.

A junção desses elementos não só fortalece a compreensão da cultura digital, mas também enriquece o desenvolvimento profissional do autor desta pesquisa, que se graduou no curso tecnológico em produção audiovisual, mostrando o potencial de trabalho que a área da educomunicação oferece para as diversas áreas do conhecimento. Entender como a comunicação pode fazer diferença dentro da educação, é um grande aditivo na formação e compreensão das carreiras relacionadas à comunicação que focam na produção de vídeos para diferentes finalidades.

Referências:

APARICI, Roberto. **Educomunicação, para além do 2.0**. São Paulo: Paulinas, 2014.

BEZERRA et al. **Geração Z: relações de uma geração hipertecnológica e o mundo do trabalho**. R. Gest. Anál., Fortaleza, v. 8, n. 1, p. 136-149, jan./abr. 2019. Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/331191498_Geracao_Z_relacoes_de_uma_geracao_hiper_tecnologica_e_o_mundo_do_trabalho. Acesso em: 10 nov. 2023.

BLANCO, Patrícia. **Educação midiática é caminho contra desinformação, dizem especialistas**. 2023. Agência Brasil. Disponível em: <https://agenciabrasil.ebc.com.br/educacao/noticia/2023-03/educacao-midiatica-e-caminho-contra-desinformacao-dizem-especialistas>. Acesso em: 12 nov. 2023.

BLOG SINGULARIDADES. **Inspirações na educação: conheça Célestin Freinet**. 2019. Disponível em: <https://blog.institutosingularidades.edu.br/inspiracoes-na-educacao-conheca-celestin-freinet/>. Acesso em: 18 mar. 2024.

BORKOWSKI, Michel HALUCH, Łukasz.; KRAUS, Tomasz. **Site Brainly**. 2009. Disponível em: <https://brainly.com.br>. Acesso em: 16 jun. 2023.

CASTILLO, Daniel Pietro. **Construir nossa palavra de educadores**. In: **Educomunicação, para além do 2.0**. São Paulo: Paulinas, 2014. Cap 2. p.45-58.

DRUETTA, Delia Covi. **A trama reticular da educação. Uma perspectiva desde a**

comunicação. In: **Educomunicação, para além do 2.0**. São Paulo: Paulinas, 2014. Cap. 5. p. 121-143.

EDUCAMÍDIA. **O que é educação midiática?** 2019. Disponível em: <https://educamidia.org.br/educacao-midiatica>. Acesso em: 14 mar. 2024.

ESCOLA DA INTELIGÊNCIA EDUCAÇÃO SOCIOEMOCIONAL. **Características da geração Z e as suas influências em sala de aula**. 2018. Disponível em: <https://escoladainteligencia.com.br/blog/caracteristicas-da-geracao-z-e-as-suas-influencias-em-sala-de-aula/>. Acesso em: 12 nov. 2023.

ESCOLA DA INTELIGÊNCIA EDUCAÇÃO SOCIOEMOCIONAL. **O que é educomunicação, qual sua importância e como aplicar nas aulas?** 2020. Disponível em: <https://escoladainteligencia.com.br/blog/educomunicacao/>. Acesso em: 12 nov. 2023.

ESTUDA.COM. 2013. Disponível em: <https://estuda.com/quem-somos/>. Acesso em: 19 nov. 2023.

FRANCISCO, Tatiane. **Protótipos: baixa, média ou alta fidelidade?** 2021. Disponível em: <https://medium.com/ladies-that-ux-br/prot%C3%B3tipos-baixa-m%C3%A9dia-ou-alta-fidelidade-71d897559135>. Acesso em: 01 mar. 2024.

INSTITUTO PALAVRA ABERTA. **Disciplinar sem excluir: eis o desafio da educação midiática**. 2024. Disponível em: <https://www.palavraaberta.org.br/artigo/disciplinar-sem-excluir-eis-o-desafio-da-educacao-midiatica>. Acesso em: 18 mar. 2024.

KAMPF, Cristiane. **A geração Z e o papel das tecnologias digitais na construção do pensamento**. ComCiência, Campinas, n. 131, 2011.

KAPLÚN, Mario. **Uma pedagogia da comunicação**. In: **Educomunicação: Para além do 2.0**. São Paulo: Paulinas, 2014. Cap. 3. p. 59-78.

MEU ARTIGO. **Resenha: A Teoria de Ensino de Jerome Bruner**. Disponível em: <https://meuartigo.brasilescola.uol.com.br/educacao/resenha-teoria-ensino-bruner.htm>. Acesso em: 01 mar. 2024.

MEDIUM. **Harold Innis: A história dos meios como história da cultura**. Disponível em: <https://medium.com/@jornalismoespm2017.1/harold-innis-a-hist%C3%B3ria-dos-meios-como-hist%C3%B3ria-da-cultura-ee2f87d0304f>. Acesso em: 01 mar. 2024.

SAFERNET. **Precisamos de mais educação digital.** 2022. Disponível em: <https://new.safernet.org.br/content/precisamos-de-mais-educacao-digital>. Acesso em: 14 mar. 2024.

SCOLARI, Carlos A. **Interfaces para saber, interfaces para fazer. As simulações digitais e as novas formas de conhecimento 1.** In: **Educomunicação, para além do 2.0.** São Paulo: Paulinas, 2014. Cap. 11. p. 239-277.

UOL. **Conheça os aplicativos para estudar para o Enem.** 2015. Disponível em: <https://educacao.uol.com.br/album/mobile/2015/09/15/conheca-aplicativos-para-estudar-para-o-enem.htm#fotoNav=2>. Acesso em: 19 nov. 2023.

VIRAÇÃO. **Guia de Educomunicação, Conceitos e práticas da Viração.** São Paulo: São Paulo, 2011.

YIRULA, Carolina Prestes; UMEDA, Guilherme Mirage. **O Uso da Publicidade Como Recurso Pedagógico: Reflexões à Luz da Educomunicação.** Escola Superior de Propaganda e Marketing, São Paulo, 2011. Disponível em: <http://www.intercom.org.br/papers/nacionais/2011/resumos/r6-1333-1.pdf> Acesso em: 04 mai. 2024