



# **A mediação do consumo midiático no universo escolar: estudo de caso do Projeto GENTE**

---

Wagner da Silveira Bezerra  
Alexandre Farbiarz

## 1. INTRODUÇÃO

**D**o mundo entrecortado pelas relações com a mídia aflora um bios midiático (SODRÉ, 2001) no qual a percepção do real no mundo das coisas aproxima-se do virtual, da representação destas nos hábitos de vida. Nesse lugar, o consumo desenfreado das tecnologias da informação por crianças e adolescentes é crescente, inclusive nos ambientes de ensino-aprendizagem. É a partir da busca por um novo modelo de educação que aproxime a pedagogia tradicional da vida conectada presente na cotidianidade dos públicos infantil e juvenil, que têm surgido novos projetos contemplando o uso pedagógico das Tecnologias da Informação e Comunicação (TICs) em escolas brasileiras.

Ainda que tais mutações possam soar como evolução pedagógica, Costa (2008) questiona o fato de que apenas a presença das TICs nos espaços de ensino-aprendizagem não representaria o surgimento das condições necessárias ao atendimento das novas demandas pedagógicas da Educação do século XXI, como, por exemplo, ampliar a autonomia e fomentar o protagonismo dos educandos.

Serres (2012, p. 27), ao analisar o desenvolvimento da Pedagogia ao longo da história, conclui que “[...] assim como ela se transformou ao emergir a imprensa [...] a pedagogia muda completamente com as novas tecnologias”.

Por tratar-se de mudanças substanciais, podemos inferir que a diáspora da pedagogia tradicional para a conectada atravessa, nesse momento, inúmeros ambientes de ensino-aprendizagem, impondo às comunidades escolares uma série de alternâncias de papéis que afetam de diferentes maneiras professores e alunos, que buscam se adaptar às inexoráveis transformações.

De acordo com Rivoltella (apud DIDONÊ, 2007, p. 1), comparando o processo ocorrido na Itália com o do Brasil verifica-se resistências significativas por parte de educadores e gestores, no que se refere à substituição das abordagens pedagógicas tradicionais pelas experiências conectadas, pois “[...] os professores não são formados para lidar com elas [...] na maioria das experiências em curso há predominância do conhecimento técnico dos meios de comunicação, não o crítico”.

O Parlamento Europeu e o Conselho da União Europeia, vêm desde 2006 se posicionando favoravelmente à inclusão da Educomunicação, ou literacia mediática<sup>2</sup>, nos parâmetros curriculares, dando centralidade à competência digital na formação dos cidadãos para uma sociedade do conhecimento inclusiva.

Conforme a experiência portuguesa, o engajamento das instituições é essencial para o sucesso de esforços que visem preparar cidadãos capazes de ler e usar criticamente a mídia – as redes, as plataformas e as ferramentas digitais –, incluindo textos, sons e imagens transmitidos por diferentes tipos de meios, tais como televisão, cinema, vídeo, sites, rádio, jogos e comunidades virtuais. Portanto, entender e avaliar a mídia e seus conteúdos de modo crítico se tornou um pré-requisito para o exercício da cidadania. A inclusão digital deve envolver todos os indivíduos, sejam crianças, jovens, adultos ou cidadãos na maturidade (PINTO, 2011).

Embora não haja estudos conclusivos, no Brasil a inserção da educomunicação na grade curricular ainda não atingiu um patamar que atenda à demanda imposta pela necessidade de ampliar a inclusão digital e a capacidade da leitura crítica da mídia. Para Ismar Soares (2011, p. 54), ampliar o espaço da educomunicação na educação de crianças e adolescentes seria uma meta relevante a ser conquistada, pois “a leitura do mundo passa necessariamente pela leitura da comunicação”.

Apenas o uso das TICs nas escolas não é suficiente para desenvolver uma pedagogia inclusiva, capaz de alterar modelos pedagógicos convencionais, pois, dependendo do modo como são empregadas, ficam circunscritas aos aspectos decorativos da paisagem educativa, como em uma pedagogia de “fogos de artifício” (FARBIARZ; FARBIARZ, 2008), aparentemente inovadora, mas que, na verdade, preserva o modelo pedagógico conservador (SERRES, 2012).

2 Conceito utilizado principalmente em Portugal, análogo à Mídia-Educação e à Educomunicação.

Neste artigo, serão apresentados aspectos da pedagogia conectada que vem sendo desenvolvida no âmbito do Projeto GENTE (Ginásio Experimental de Novas Tecnologias)<sup>3</sup>, especialmente quanto ao problema da mediação do consumo de mídia em um ambiente educacional em que o uso das TICs tem centralidade.

De acordo com a metodologia da pesquisa, buscou-se confrontar dialogicamente a polifonia discursiva dos atores responsáveis pelo processo adaptativo da comunidade escolar do Projeto GENTE, com recorte empírico nas entrevistas concedidas por professores-mentores.

## 2. O MODELO DE ENSINO CONECTADO DO GENTE

Nos dois anos em que funcionou como projeto piloto<sup>4</sup> – 2013 e 2014 –, a comunidade escolar do GENTE foi convocada a migrar do modelo pedagógico convencional – ancorado no sistema de ensino seriado, que utilizava avaliações por meio de provas escritas e ênfase no uso do livro didático – para o ensino conectado, contando com o suporte de plataformas pedagógicas online e com o uso corrente das TICs nos espaços de ensino-aprendizagem.

De fato, o histórico do Projeto Gente da Rocinha revela um grande esforço coletivo dos professores-mentores na construção de uma nova prática pedagógica. Nem todos eram nativos digitais (PRENSKY, 2001), o que de imediato exigia um processo de adaptação deles próprios ao uso das tecnologias disponíveis. Segundo Wilson et al. (2013, p. 17), “[...] os professores alfabetizados em conhecimentos e habilidades midiáticas e informacionais terão capacidades aprimoradas de empoderar os alunos em relação a aprender a aprender, e aprender de maneira autônoma [...]”. Assim, adaptando primeiramente suas próprias capacidades ao imperativo tecnológico requerido pelo novo modelo é que os professores-mentores poderiam atender ao princípio da construção da autonomia do aluno, um dos pilares do projeto GENTE.

3 Pesquisa desenvolvida para a Dissertação de Mestrado apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Mídia e Cotidiano da Universidade Federal Fluminense (2015), na qual se investigou o processo de adaptabilidade de alunos e professores ao ensino presencial conectado na Escola Municipal André Urani, Rocinha, Rio de Janeiro.

4 De acordo com a SME/RJ, pretende-se que o projeto GENTE seja multiplicado no todo ou em parte nas demais unidades escolares da rede municipal de ensino do Rio de Janeiro.

A extensão dos imbricamentos midiático-educativos e de seus reflexos na vida escolar, por meio do uso corrente das TICs, pode implicar, também, em alterações no padrão de consumo de produtos e conteúdos da mídia. É certo que ainda não podemos medir a evolução do consumo de mercadorias por crianças e adolescentes que vivenciam um cotidiano hiperconectado, mas pesquisas sugerem que esta realidade torna as pessoas cada vez mais dependentes da presença e do uso de gadgets, tais como os smartphones, os games, os computadores e outros dispositivos, todos presentes massivamente no cotidiano das escolas.

Outro elemento importante do projeto GENTE é o que convencionou-se chamar de “queda das paredes”, que ocorreu a partir da criação de grandes ambientes multisseriados. São espaços nos quais quase tudo é colaborativo, desde os processos de ensino-aprendizagem aos materiais educacionais disponíveis, corroborando, assim, a tese de que ações e práticas não dependentes da presença da tecnologia podem configurar inovação no ambiente educacional.

No entanto, as TICs podem aparecer como o fator fundamental para a promoção da autonomia do aluno, diante do seu percurso de aprendizado, posicionando-o na centralidade dos processos pedagógicos. Todavia, ficou claro, também, que o protagonismo do educando não resulta exclusivamente do aporte tecnológico, mas, particularmente, da aproximação colaborativa que o uso das TICs propicia entre alunos e professores-mentores.

Pierre Lévy (2011) ressalta a importância da colaboração entre os sujeitos (no caso, professores e alunos) e dos resultados surpreendentes dessa mediação:

[...] quem é o outro? É alguém que sabe. E que sabe as coisas que eu não sei. O outro não é mais um ser assustador, ameaçador: como eu, ele ignora bastante e domina alguns conhecimentos. Mas como nossas zonas de inexperiência não se justapõem ele representa uma fonte possível de enriquecimento de meus próprios saberes. Ele pode aumentar meu potencial de ser, e tanto mais quanto mais diferir de mim. Poderei associar minhas competências às suas, de tal modo que atuemos melhor juntos do que separados. (Ibid., pp. 27-28)

Um exemplo emblemático desse espírito colaborativo para a comunidade escolar do GENTE foi a superação da impossibilidade de utilizar alguns aplicativos que ainda não estavam disponíveis na fase inicial do projeto, ainda

que os mesmos constassem como ferramentas obrigatórias no planejamento inicial. A Máquina de Testes, amplamente anunciada como destaque da plataforma adaptativa Educopédia<sup>5</sup>, que possibilitaria a cada aluno projetar o seu itinerário formativo e, assim, dar os passos mais adequados na direção dos seus projetos de vida, sequer chegou a funcionar. Todavia, ao invés de se resignarem às dificuldades técnico-administrativas que impossibilitaram o acesso à plataforma, os professores-mentores usaram da criatividade como ferramenta e adotaram como estratégia priorizar as necessidades do aluno. Desse modo, conforme descrito no projeto original, garantiram o respeito às individualidades, guiados pela percepção de que estavam apenas no começo do percurso até que, de fato, as TICs conseguissem atender plenamente todas as disciplinas e atividades escolares previstas.

Outros fatores que poderiam ser impeditivos para o sucesso do GENTE, como: o número limitado de computadores para toda a demanda; a manutenção precária dos equipamentos; os problemas com rede de WiFi; dentre outros, oportunizaram o desenvolvimento de um modelo pedagógico híbrido, que acabou por fomentar a união da pedagogia convencional à conectada, como solução intermediária encontrada pela comunidade escolar para superar tais adversidades.

A Plataforma Educopédia foi desenvolvida para atender ao caráter da polivalência no ensino. Na mesma linha, a centralidade ocupada pela mediação feita pelos professores-mentores encontrou justificativa no caráter multisseriado do projeto, visto que alguns professores atuavam em mais de uma disciplina. Mentores generalistas e polivalentes tinham acesso ao conteúdo de outras disciplinas que não somente aquelas em que eram especialistas.

Ainda que esta estratégia tenha tido resistência entre professores do projeto e também do sindicato, acabou gerando frutos positivos. A aquisição de habilidades e o acesso às informações entre professores-mentores e alunos, lado a lado tirando dúvidas muitas vezes comuns a ambos, foram fatores de aproximação que encontraram na Educopédia a chave para a integração

5 Plataforma de ensino a distância, via internet, mantida pela SME/RJ, que contém um portal de acesso a conteúdo educativo, padronizado pela própria Secretaria de Educação do Rio de Janeiro.

e, mesmo que parcialmente, o suporte necessário. Neste caso a tecnologia mostrou-se determinante no caminhar dos alunos e dos professores-mentores no processo de ensino-aprendizagem daquele ambiente conectado.

Outras possibilidades de uso de plataformas com fins pedagógicos não previstas no projeto original do GENTE, como o uso individual do celular dos alunos, se configuraram como ações experimentais alternativas, que ajudaram professores-mentores e alunos a perceber a importância da tecnologia na construção de narrativas educativas e pessoais relacionadas às formas de significar conteúdos escolares e de vida.

Verificou-se certo deslocamento dos papéis sociais entre professores-mentores e alunos, quando os primeiros deixaram de ocupar a posição de únicos detentores do conhecimento. A emergência do protagonismo dos alunos gerado pelo uso das TICs, foi relatada, pelos entrevistados da pesquisa, como um momento de superação do distanciamento entre professores e alunos, algo tão corriqueiro no modelo escolar tradicional.

Na visão de Wilson et al. (2013, p. 17), ao inserir a educomunicação nas práticas escolares e alfabetizar os alunos a lidar com a mídia, os professores atenderiam, simultaneamente, à defesa de uma cidadania bem informada e “estariam respondendo a mudanças em seu papel de educadores, uma vez que o ensino desloca seu foco central da figura do professor para a figura do aprendiz”.

Kellner (2001, p. 10) acredita que, ao descortinar formas de ler e criticar a mídia, o educando evita deixar-se manipular e aumenta sua autonomia diante da cultura da mídia, podendo, ainda, “adquirir mais poder sobre o meio cultural, bem como os necessários conhecimentos para produzir novas formas de cultura”.

A interação, a mediação, e as rotinas colaborativas, presentes nos inúmeros momentos de aprendizagem, transformaram-se em oportunidades de troca de papéis entre professores-mentores e alunos, nas quais, novamente, o espírito colaborativo deu o tom das rotinas escolares. Na polifonia contida no discurso coletivo, que trouxe à tona mais e mais camadas dessa realidade, puderam ser questionados alguns conceitos como da educação bancária (FREIRE, 1970), tão comum ainda depois de tantas décadas.

A pergunta de pesquisa que indagava sobre o quão as novas tecnologias são determinantes para a autonomia e o protagonismo dos alunos, gerou respostas que evidenciaram o quanto esse processo depende, fundamentalmente, da forma como as novas e as antigas tecnologias são mediadas pelo próprio ambiente escolar e pelo tipo de mediação oferecida aos alunos pelos professores-mentores.

Kellner (2001, p. 427) acrescenta que toda essa tecnologia, dependendo da forma como for utilizada, pode significar manutenção das desigualdades ou ampliação de horizontes, “instrumento de dominação ou de libertação, de manipulação ou esclarecimento social, e cabe aos produtores de cultura [...] determinar de que modo as novas tecnologias serão usadas [...] e a que interesses atenderão”.

O desejável empoderamento dos professores-mentores no uso cotidiano das novas tecnologias, embora pareça imperativo, depende de uma adaptação que deve ocorrer gradativamente, a partir, inclusive, da interação e da maior capacidade adaptativa dos alunos nativos digitais. No ambiente conectado do GENTE, ao se constatar que consumir e viver com as tecnologias tornou-se parte dos hábitos mais comuns dos adolescentes, sendo vistas quase como um traço cultural, a troca de informações e a ajuda em relação ao uso das TICs se destacaram como momentos de aproximação e de integração entre os segmentos daquela comunidade.

De acordo com Palfrey e Gasser (2011), não são apenas os responsáveis que temem o impacto gerado pela Internet na vida dos jovens, também os professores “[...] se preocupam com o fato de eles próprios estarem em descompasso com seus alunos Nativos Digitais, que as habilidades que eles têm [...] estejam se tornando perdidas ou obsoletas”. Em outra perspectiva, a partir da pesquisa realizada no Projeto GENTE, concluiu-se que, para transformar as informações acessadas via Internet em conhecimento, a mediação entre aluno e professor-mentor, repleta de significado humano e transdimensional, constituiu um marco fundamental para a busca de resultados no projeto.

Quanto a um provável afastamento entre a pedagogia conectada e a convencional, outra conclusão foi a de haver mais complementaridade entre

os atos de abrir o livro e ligar o computador do que desigualdades. As duas dimensões necessitam dialogar e serem constantemente problematizadas entre si. Embora historicamente pertencentes a diferentes universos tecnológicos, a convivência escolar a partir da intercessão entre o livro didático e as TICs parece ter sido absorvida pela comunidade do GENTE como um desafio natural, com resultados favoráveis.

Na investigação, ficou evidente que os professores-mentores fizeram opções quanto à parcela pessoal e individual de responsabilidade e/ou corresponsabilidade que lhes cabia, sobre o conteúdo acessado pelos alunos e quanto aos modelos de mediação. A esse respeito, para alguns professores-mentores a mediação técnica foi o caminho adotado, visando orientar os alunos para o desenvolvimento de habilidades necessárias ao uso das TICs com vistas à melhor absorção de conteúdos pedagógicos. Para outros, a possibilidade de fomentar o desenvolvimento de mais seletividade crítica frente à oferta de conteúdos provenientes das TICs foi decisiva para a segurança dos alunos do GENTE no acesso à Internet nos espaços de ensino-aprendizagem.

Conforme Wilson et al. (2013), a inclusão da educação para as mídias, nos currículos escolares, projeta-se a partir das tendências de convergência das mídias, que aproxima, embora de modo fragmentado, os conteúdos do rádio, da televisão, da Internet, dos livros, das bibliotecas, dos filmes etc., em uma única plataforma. Dentre os possíveis benefícios desse processo estaria a integração desses novos meios agregadores de saberes, conhecimentos e informações diversas no cotidiano escolar dos alunos.

Frente ao atravessamento decorrente do uso das TICs na educação escolar, as práticas educomunicativas, mídia-educativas ou provenientes das demais literacias, como a alfabetização midiática informacional, “podem equipar os cidadãos com habilidades de raciocínio crítico, permitindo que eles demandem serviços de alta qualidade das mídias e de outros provedores de informação” (WILSON et al., 2013, p. 16).

Palfrey e Gasser (2011, p. 24) apontam que apenas saber acessar a rede já não é um hábito sustentável por si: “Os jovens precisam desenvolver uma alfabetização digital – habilidades para navegar neste mundo complicado e

híbrido [...]. Esta será uma desigualdade inusitadamente importante movendo-se para frente”. Kellner (2001, p. 423) acredita que “talvez no futuro, haja grupos de estudos da mídia, assim como existem grupos de estudo em livros hoje [...] e o ensino da mídia passe a fazer parte dos currículos escolares, do ensino fundamental à universidade”.

O projeto GENTE funcionou como piloto para novas práticas educacionais. Foi relatado nas entrevistas que houve um aumento significativo nos acessos às plataformas educativas, tanto por meio da Educopédia quanto de outras plataformas adaptativas que disponibilizam conteúdos eminentemente educativos e, assim como na procura de livros no acervo da Sala de Leitura da escola. Percebeu-se, assim, que as tecnologias disponíveis no ambiente de ensino-aprendizagem geraram alterações nos padrões de consumo midiático dos alunos.

### 3. CONCLUSÃO

Um dos pontos que merece destaque, no que se refere à utilização das TICs como instrumento pedagógico regular nos ambientes escolares, é a constatação de que educandos e educadores devem ser estimulados a produzir análises críticas sobre os conteúdos acessados ou mediados. Nesse sentido, a Educomunicação e as demais ferramentas de educação midiática e informacional poderiam orientar e fornecer o lastro teórico e as habilidades necessárias à leitura com o uso das novas tecnologias. Daí viria o caminho da autonomia e do protagonismo infantil e juvenil, elementos determinantes para a Educação do Século XXI, construindo, assim, uma educação mais inclusiva, responsável e solidária.

De acordo com Pereira et al. (2014, p. 6), a educação para a mídia procura, por meios pedagógicos, preparar os cidadãos para que possam atuar de maneira crítica frente à “[...] ecologia comunicacional dos nossos dias [...], aproveitar os recursos e oportunidades que os meios e redes de comunicação facultam para enriquecer o desenvolvimento pessoal e social”. De acordo com a pesquisadora, em Portugal e em vários outros países-membros da União Europeia, a educação para a mídia tem integrado políticas de Educação que buscam orientar a educação conectada.

Dentre as literacias midiáticas, a Educomunicação emerge como aquela que, historicamente, agregou às pedagogias críticas da mídia o contributo do educando como elemento produtor e gerador de outro olhar sobre os meios. Portanto, o empoderamento dos jovens no ambiente escolar pode assegurar aos nativos digitais o direito de sonhar “[...] não exatamente com um mundo fantástico [...], dado pelos adultos, mas com um mundo que ele mesmo seja capaz de construir, a partir de sua capacidade de se comunicar” (SOARES, 2011, p. 53).

#### 4. REFERÊNCIAS

COSTA, Antonio Carlos Gomes. **Educação**. São Paulo: Canção Nova, 2008.

DIDONÊ, Débora. Pier Cesare Rivoltella: Falta cultura digital na sala de aula. **Nova Escola**, ed. 200, mar. 2007. Disponível em: <<http://revistaescola.abril.com.br/formacao/formacao-continuada/pier-cesare-rivoltella-falta-cultura-digital-sala-aula-609981.shtml>>. Acesso em: 3 jan. 2014.

FARBIARZ, Alexandre; FARBIARZ, Jackeline Lima. A educação a distância online: a dicotomia no ciberespaço. In: **II Simpósio ABCiber - Associação Brasileira de Pesquisadores em Cibercultura**, São Paulo: PUC-SP, 2008. Disponível em: <<http://www.cencib.org/simposioabciber/PDFs/CC/Alexandre%20%20Farbiarz%20e%20Jackeline%20%20Farbiarz.pdf>>. Acesso em: 26 dez. 2014.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia do Oprimido**. São Paulo: Paz e Terra, 1970.

KELLNER, Douglas. **A cultura da mídia – estudos culturais: identidade e política, entre o moderno e o pós-moderno**. Bauru: EDUSC, 2001.

LÉVY, Pierre. **A inteligência coletiva**. Por uma antropologia do ciberespaço. São Paulo: Edições Loyola, 2011.

PALFREY, Jonh; GASSER, Urs. **Nascidos na era digital: entendendo a primeira geração de nativos digitais**. Trad. de Magda França Lopes. Porto Alegre: Artmed, 2011.

PEREIRA, Sara et al. **Referencial de Educação para os Media para a Educação Pré-escolar, o Ensino Básico e o Ensino Secundário**. Lisboa: Ministério da Educação e Ciência, 2014. Disponível em: <<http://dge.mec.pt/index.php?s=noticias&noticia=857>>. Acesso em: 6 mai. 2015.

PINTO, Manuel (Org.). **Educação para os Media em Portugal: experiências, actores e contextos**. Lisboa: Rolo & Filhos II, 2011. 163 p.

PREFEITURA DO RIO. **GENTE – Ginásio Experimental de Novas Tecnologias Educacionais**. Disponível em: <<http://gente.rioeduca.net/objetivos.htm>>. Acesso em: 22 abr. 2014.

PRENSKY, Marc. Digital Natives, Digital Immigrants. In: PRENSKY, Marc. **On the Horizon**. NCB University Press, n. 5, v. 9, 2001.

SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO DO RIO DE JANEIRO. Disponível em: <<http://www.rio.rj.gov.br/web/sme>>. Acesso em: 1º mai. 2014.

SERRES, Michel. **Polegarzinha, uma nova forma de viver em harmonia, de pensar as instituições, de ser e de saber**. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2012.

SODRÉ, Muniz. Objeto da comunicação é a vinculação social. Entrevista concedida à Desirée RABELO. **PCLA**, v. 3, n. 1, out./nov./dez. 2001. Disponível em: <<http://www2.metodista.br/unesco/PCLA/revista9/entrevista%209-1.htm>>. Acesso em: 15 abr. 2015.

SOARES, Ismar de Oliveira. **Educomunicação, o conceito, o profissional a aplicação**. São Paulo: Editora Paulinas, 2011.

TODOS PELA EDUCAÇÃO. **Inovações tecnológicas na Educação: contribuições para gestores públicos**. Disponível em: <[http://porvir.org/wp-content/uploads/2014/08/Inovações-Tecnológicas-na-Educação\\_Contribuições-para-gestores-públicos-1.pdf](http://porvir.org/wp-content/uploads/2014/08/Inovações-Tecnológicas-na-Educação_Contribuições-para-gestores-públicos-1.pdf)>. Acesso em: 1º fev. 2015.

WILSON, Carolyn et al. **Alfabetização midiática e informacional: currículo para formação de professores**. Brasília: UNESCO, UFMT, 2013.

### •● OS/AS AUTORES/AS ●•

**Wagner da Silveira Bezerra** é Mestre pelo programa de Pós Graduação em Mídia e Cotidiano da Universidade Federal Fluminense, educador, autor dos livros “O Segredo da Caverna, a fábula da TV e da internet”, Cortez Editora.

**Alexandre Farbiarz** Possui doutorado em Design pela Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro (2007), mestrado em Educação e Linguagem pela Universidade de São Paulo (2001) e mestrado em Design pela Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro (2000). Coordena grupo de pesquisa Educação para as Mídias em Comunicação - educ@midia.com. É professor associado do departamento de Comunicação Social da Universidade Federal Fluminense, integrando o corpo docente Permanente do Programa de Pós-Graduação em Mídia e Cotidiano e professor do Curso de Comunicação Social/Jornalismo. Tem experiência nas áreas de Comunicação, Design e Educação, com ênfase em relações discursivas em ambientes virtuais de aprendizagem; atuando principalmente nos seguintes temas: Educação a Distância, ambientes virtuais de aprendizagem; Educação para as Mídias, Educomunicação, games em Educação, comunicação, design e planejamento visual-gráfico.