

## **A geração digital e a educação midiática**

Rose Mary Kern Martins

Diva Souza Silva

Lília Maria Guimarães

Vanessa Matos dos Santos

### **Nativos Digitais e as Tecnologias Digitais**

O presente trabalho é parte de uma pesquisa em andamento e tem por objetivo investigar a importância da participação de crianças e jovens como protagonistas dos processos de ensino e aprendizado, tendo como mediação as Tecnologias de Informação e Educação (TIC) na interface com a Educomunicação.

A pesquisa pautou-se na metodologia de pesquisa qualitativa bibliográfica, tendo por embasamento teórico autores como Pischetola (2016), Aparici (2014), Kenski (2012), Gadotti (2003), Presnsky (2001), e outros que dialogam sobre as tecnologias, utilizadas por essa nova geração que a escola recebe. Dialogando com o texto, esses autores revelam sobre as mudanças que surgem com o uso

das tecnologias e a educação no processo de escolarização dos indivíduos nascidos após a *Internet*, chamados de imigrantes digitais e “nativos digitais”<sup>1</sup>.

Os motivos que levaram a essa investigação são as mudanças de comportamento que os alunos demonstram devido ao uso das Tecnologias Digitais, que hoje compõem também suas mochilas. Nessa direção, a pesquisa pretende investigar a origem dessa geração, bem como seu modo de aprender e compreender o mundo por meio dessas tecnologias, visto que ela tem seus hábitos alterados pela rapidez com que consomem e produzem informação. Portanto, a pesquisa está dividida em três etapas, a saber: na primeira, abordaremos sobre os Nativos Digitais; na segunda sobre Educomunicação e as Mídias Digitais enquanto suporte para a educação; e na terceira, apresentaremos os resultados que se pretende alcançar com a utilização dessas mídias em sala de aula.

## Os Nativos Digitais

Partindo do princípio de que as tecnologias sempre influenciaram a vida de toda a sociedade, em suas diversas esferas, social, econômica, cultural, política e educacional, no contemporâneo, percebemos e vivemos uma tecnologia digital. Ela vem modificando, principalmente, a nossa comunicação, uma vez que se pode conversar, adquirir e produzir informação e conhecimento, por intermédio do computador ou de um *smartphone*. (MAGRI, 2013, p.1). Como diz McLuhan (2001), as tecnologias são extensões do nosso corpo, modificando o nosso comportamento, que também as modifica.

No que tange à geração digital, esta vive e sente intensamente essas extensões. Essa geração, como diz Prensky (2001), é diferente das anteriores<sup>2</sup>, pois ela tem modificado o ambiente de trabalho, a política, o mercado e a educação. Essa geração é nascida após o advento da Internet, sendo definida de duas maneiras,

---

1 Entende-se por nativos digitais aqueles que já nasceram em um mundo permeado pelas tecnologias, não havendo separação do mundo real do mundo virtual (PRENSKY, 2001).

2 As gerações que antecederam a geração digital foram: Silver Streakers (antes de 1946), Baby Boomers (1946 e 1964), Geração X (1965 e 1976), Geração Y (1977 e 1988) (CERETTA e FROEMMING, 2011, p. 19).

a saber: Imigrantes Digitais e Nativos Digitais. A primeira nasceu antes das tecnologias digitais, assim, tiveram que se adaptar a ela, pois ainda precisam ler os manuais de instrução, por exemplo, ao utilizar algum equipamento. (PRENSKY, 2001). As formas de utilizar as duas tecnologias podem ser exemplificadas a partir do telefone, que era de “discar”, o uso de fita cassete; aparelho de DVD e outras tecnologias que a geração dos nativos digitais, muitas vezes, nunca viu e nem ouviu falar. Já a segunda, compõem as escolas na atualidade, a qual, como já dito, nasceu imersa no mundo digital trazendo em sua bagagem as habilidades de interação com as novas tecnologias, como “celulares, câmeras de fotografia e de vídeo digitais, *smartphones*, *tablets*, assim como sites, blogs, redes sociais, e outros recursos emergidos deste contexto” (PRENSKY, 2001, p. 1). Além dessa nomenclatura,

[...] Alguns se referem a eles como N-gen [Net] ou D-gen [Digital]. Porém a denominação mais utilizada que eu encontrei para eles é **Nativos Digitais**. Nossos estudantes de hoje são todos “falantes nativos” da linguagem digital dos computadores, *video games* e *internet*. (PRENSKY, 2001, p.1)

Nessa direção, outros autores também são revelados por Pichetola (2016), que em sua pesquisa encontrou outras nomenclaturas:

Nos últimos anos, cada vez mais se tem utilizado expressões como “nativos digitais” (PRENSKY, 2001), “geração Y” (AD AGE, 1993), “geração digital” (TAPISCOTT, 1999) ou simplesmente “*millennials*” (STRAUSS & HOWE, 2000) para fazer referência à primeira geração que cresceu com a internet, uma geração extremamente habilidosa no uso técnico das mídias digitais e no acesso aos recursos da *web* (PICHETOLA, 2016, p. 40).

No que tange à educação, essa diferença geracional é sentida na sala de aula, onde, professor e aluno, nem sempre falam a mesma língua, visto que “[...] os Imigrantes Digitais não acreditam que os seus alunos podem aprender com êxito enquanto assistem à TV ou escutam música, porque eles (os Imigrantes) não podem” (PRENSKY, 2001, p. 3). Embora nem todos sejam iguais, essa última particularidade não pode ser generalizada. Contudo, o professor pode enfrentar alguns desafios, dentre eles, o fato de conciliar o ensino tradicional e as

ferramentas digitais, o que, nem sempre é vivenciado nos cursos de graduação e também nos de formação continuada.

Alguns componentes são fundamentais para o sucesso da aprendizagem: a criação de desafios, atividades, jogos que realmente trazem as competências necessárias para cada etapa, que solicitam informações pertinentes, que oferecem recompensas estimulantes, que combinam percursos pessoais com participação significativa em grupos, que se inserem em plataformas adaptativas, que reconhecem cada aluno e ao mesmo tempo aprende com a interação, tudo isso utilizando as tecnologias adequadas (MORAN, 2015, p.4).

Para tanto, além de conteúdos curriculares convencionais, o professor deve aprender a dominar as ferramentas das Tecnologias Digitais que, de acordo com Lima (2012), “São equipamentos eletrônicos que baseiam seu funcionamento em uma lógica binária. Todas as informações (dados) são processados [...] dois valores lógicos (0 e 1). Digital deriva de dígito, do latim “*digitus*”, que significa dedo.” Ainda segundo o autor, o acesso às mídias digitais está mais acessível porque houve uma significativa queda nos preços de *notebooks*, *smartphones*, e também a exploração de tecnologias como: *Wi-Fi*, *Bluetooth* e telefonia 3G (LIMA, 2012, 1).

Corroborando com esta discussão, Indalécio e Campos (2016) fazem referência quanto ao ambiente de ensino e aprendizado que a escola vive, condicionado a distorções conceituais causadas por diferentes gerações convivendo em um mesmo espaço e, por consequência, com visões diferentes, principalmente na interação do educando com o educador, ambos entre a tecnologia digital, a qual “[...] já não se trata apenas de um novo recurso a ser incorporado à sala de aula, mas uma verdadeira transformação, que transcende até mesmo os espaços físicos” (KENSKI, 2012, p.47).

Transcender o espaço físico, deste modo, poderia ser exemplificado pela perda de barreiras geográficas, continentais que os novos meios de comunicação proporcionaram aos indivíduos, pois “As novas tecnologias criaram novos espaços do conhecimento.” (GADOTTI, 2003, p.15). Portanto, falar com alguém por

meio de uma chamada de vídeo, por exemplo, pode acontecer em tempo real, proporcionando assim uma nova experiência espaço-temporal, uma vez que,

Os Nativos Digitais estão acostumados a receber informações muito rapidamente. Eles gostam de processar mais de uma coisa por vez e realizar múltiplas tarefas. Eles preferem os seus gráficos *antes* do texto ao invés do oposto. Eles preferem acesso aleatório (como hipertexto). Eles trabalham melhor quando ligados a uma rede de contatos. (PRENSKY, 2001, p. 2)

Nesse sentido, essa geração que permeia as escolas exige uma nova cultura escolar que precisa “[...] abrir-se para novas educações, resultantes de mudanças estruturais nas formas de ensinar e aprender possibilitadas pela atualidade tecnológica é o desafio assumido por toda a sociedade” (PICHETOLA, 2016, p. 41). Então, onde buscar essas novas culturas para enriquecer o conteúdo das aulas, com novidades tecnológicas que impulsionam essa geração dentro e fora da escola? Somente a partir de propostas que contemplem o modo de aprender, de entender o mundo destes alunos é que se pode disseminar o conhecimento. Para tanto, Kenski (2012) diz que,

Educar para a inovação e a mudança significa planejar e implantar propostas dinâmicas de aprendizagem, em que se possam exercer e desenvolver concepções sócio-históricas da educação, nos aspectos cognitivo, ético, político, científico, cultural, lúdico e estético, em toda a sua plenitude e, assim, garantir a formação de pessoas para o exercício da cidadania e do trabalho com liberdade e criatividade. (KENSKI, 2012, p. 67).

Percebemos que esse modelo de educação tem se voltado para resgatar o lado humano e ético do homem e um dos meios para se alcançar as mudanças necessárias são a Educomunicação e as Mídias Digitais, que serão discutidas a seguir.

## **A Educomunicação e as Mídias Digitais**

A Educomunicação ainda é jovem, e apontando para diversos formatos de educação e comunicação, é resultado de um estudo recente desenvolvido por pesquisadores latino-americanos. A origem da Educomunicação, quando ao final

dos anos 90, uma pesquisa com especialistas de 12 países da América Latina designou a Educomunicação como sendo: um “conjunto de ações inerentes ao planejamento, implementação e avaliação de processos, programas e produtos destinados a criar e fortalecer ecossistemas comunicativos em espaços educativos [...]” (MÁRTIN-BARBERO, apud VOLPI e PALAZZO, 2010, p.8).

Naquela data, nascia outra forma de se pensar a comunicação e a educação, pois a junção dessas áreas permite ao aluno utilizar os meios de comunicação de maneira criativa, participativa, protagonizando todo o processo de ensino-aprendizagem.

Dessa maneira, a comunicação e a educação foram ocupando um lugar de relativa importância no mundo acadêmico. No Brasil, por exemplo, há diversos pesquisadores que têm desempenhado um papel significativo para os estudos sobre a Educomunicação e quais são os seus impactos no contexto escolar. Um deles é o professor Ismar de Oliveira Soares, coordenador do Núcleo de Comunicação e Educação (NEC) da Universidade de São Paulo (USP), que destaca as seguintes áreas que compõem as linhas da Educomunicação, que são,

**Área da “mediação tecnológica na educação” (*information literacy*):**

Área relativa à incidência das inovações tecnológicas no cotidiano das pessoas, assim como o uso de ferramentas da informação nos processos educativos, sejam presenciais ou à distância. A reflexão aqui deve ultrapassar a abordagem instrumentalista do uso das tecnologias, mas considerar as influências sociais e comportamentais das mídias.

**Área da “educação para a comunicação” (*media literacy*):**

Também conhecida como educação para os meios. Diz respeito aos “estudos da recepção” e volta-se para as reflexões em torno da relação entre elementos do processo de comunicação (os produtores, processo produtivo e a recepção das mensagens, por exemplo).

**Área da gestão comunicativa:**

Trata-se de um campo voltado para o planejamento e para a execução de políticas de comunicação educativa. As práticas da gestão comunicativa buscam convergências de ações sincronizadas em torno de um objetivo: ampliar o coeficiente

comunicativo das ações humanas, - como a ampliação dos espaços de expressão. (SOARES, 2003, apud VOLPI e PALAZZO, 2010, p.9).

Como podemos perceber, ela transita em diversas áreas da educação e, a que vamos abordar, tem tudo a ver com a área da “mediação tecnológica na educação”, uma vez que a mesma tende a acompanhar as novas tecnologias. No entanto, é importante observar de que maneira ela está sendo utilizada no meio escolar, no sentido de propiciar aos alunos e professores um processo de ensino-aprendizagem mais significativo, que seja sentido em todos os espaços que eles ocupam. Nesse sentido, “[...] a educomunicação está igualmente preocupada com a prática das pessoas que recebem os conteúdos comunicados, com o que elas serão capazes de fazer com o conhecimento e com as ferramentas de que se apropriaram” (VOLPI e PALAZZO 2010, p. 9). A figura do professor neste processo é importante, pois ele, como mediador, deve “diagnosticar” as particularidades, as necessidades dos seus alunos, a fim de criar, adaptar conteúdos para a sua prática em sala de aula, para que esta seja muito mais que ensinar conteúdos, mas que também ensine a questionar, “a pensar certo” (FREIRE, 2006, p. 26).

Para tanto, é necessário um projeto pedagógico que abarque as mídias usadas pelos alunos, o que demanda tempo e pesquisa por parte do professor e, para Freire (2006),

Não há ensino sem pesquisa e pesquisa sem ensino. “Esses que-fazerem se encontram um no corpo do outro”. Enquanto ensino, continuo buscando, reprocurando. Ensino porque busco, porque indaguei, porque indago e me indago. Pesquiso para constatar, constatando, intervenho, intervindo educo e me educo. Pesquiso para conhecer o que ainda não conheço e comunicar ou anunciar a novidade. (FREIRE, 2006, p. 29)

Nessa direção, os alunos que frequentam a escola, os “nativos digitais”, precisam ser conduzidos de tal forma que possam usufruir das tecnologias, também de maneira pedagógica porque,

Numa sociedade cada vez mais midiaticizada e que faz uso frequente das tecnologias digitais, percebe-se que as crianças e os jovens, principal-

mente, assimilam os avanços tecnológicos paralelamente ao seu desenvolvimento educacional, acessando e compartilhando conteúdos a que são expostos de maneira rápida e intensa. A educomunicação, então, pretende estimular a aprendizagem aproveitando os saberes dos estudantes numa construção coletiva do conhecimento (SILVA, 2017, p.197).

Assim, com a Educomunicação a escola pode propiciar ao estudante o crescimento e desenvolvimento em termos de educação escolar, bem como para a sua vida em sociedade. Nessa direção Indalécio e Campos (2016), revelam a importância de se perceber esse novo perfil de aluno, uma vez que a função da escola,

[...] é formar sujeitos realizando uma leitura crítica do advento tecnológico contemporâneo e, por sua vez usufruir dos recursos tecnológicos disponíveis e ao qual tem acesso em sua prática formativa, efetivando assim uma conexão entre sujeito e a realidade que este vivencia fora da escola dentro de seu espaço (INDALÉCIO e CAMPOS, 2016, p.64)

É válido observar que, além de estimular a curiosidade do aluno, as Tecnologias Digitais também estão fortemente associadas a uma mudança de comportamento. “A convergência das tecnologias de informação e comunicação para a configuração de uma nova tecnologia, a digital, provocou mudanças radicais” (KENSKI, 2012, p.33).

Paulo Freire considerava os processos de educação e comunicação como sendo semelhantes, pois segundo ele, “[...] comunicar era uma atribuição básica do educar. Para ele, o verdadeiro objetivo da educação é ‘transformar o mundo’... é imprimir nele sua própria experiência, seu ponto de vista, sua opinião” (FREIRE, apud VOLPI e PALAZZO, 2010, p.8).

Nesse sentido, a melhor maneira de aproximar a escola dessa geração é introduzir as mídias digitais que podem ser encontradas em diversos formatos. Quanto ao uso dessas mídias, “A relação com a mídia eletrônica é prazerosa - ninguém obriga - é feita através da sedução, da emoção, da exploração sensorial, da narrativa - aprendemos vendo as histórias dos outros e as histórias que os outros nos contam”. (MORAN, 2015, p. 4). Nesse sentido, alguns profissionais

da educação estão optando por utilizar mídias como o *Facebook*, criada em fevereiro de 2004 por Mark Zuckerberg, visto que, além de uma rede social, pode ser utilizada como uma ferramenta para o processo de ensino-aprendizado, por exemplo, para postar e discutir textos, para orientações do professor, para tirar dúvidas do aluno e outros assuntos de interesse do grupo (PAVAN, 2018, p. 1). Corroborando com este assunto, pesquisas revelam que o uso das redes sociais, como ferramenta para a educação, tem sido constante em diversos segmentos da educação, e “as plataformas como *Facebook* possibilitam inúmeras oportunidades para o setor educacional facilitando a comunicação, a criação de comunidades de aprendizado e promovendo a Alfabetização do Século XXI” (MAGRIN, 2013, p. 1)

Outro meio muito utilizado atualmente é o aplicativo multiplataforma *WhatsApp Messenger*, que pode ser definido como um sistema de comunicação que permite trocar mensagens pelo celular. Ele funciona quando o aparelho está ligado e tem conexão com a internet. O mesmo está disponível para equipamentos como: *smartphones iPhone, BlackBerry, Windows Phone, Android e Nokia*. (SANTOS, 2014, p.1). Em sua pesquisa, o autor revela o exemplo do professor Wagner e seus alunos, onde o aplicativo permite trocas de mensagem em com o grupo da classe, para o qual as mensagens são transmitidas simultaneamente e em tempo real para discutir assuntos pertinentes às propostas de ensino e aprendizagem, bem como o resultado dessas mesmas propostas. (SANTOS, 2014, p.1).

Para esta pesquisa, temos como exemplo de ferramenta para se trabalhar na escola as ferramentas disponibilizadas na *internet* para a criação de Histórias em Quadrinhos (HQs) que, para Sales (2018), representam uma mídia de grande penetração popular porque podem transmitir conceitos, jeito de viver e informações de cunho científico, de uma maneira mais divertida e descontraída. Geralmente, as HQs são encontradas no formato impresso, mas têm sido encontradas cada vez mais em formato digital. Isso se deve à diversidade de *softwares* porque disponibilizados na rede mundial de computadores, e que podem ser acessados por meio das Tecnologias Digitais. (SALES, 2018, p.4). Assim, apresentamos alguns softwares próprios para elaborar Histórias

em Quadrinhos, que podem ser utilizados pelos professores para trabalharem em conjunto com os alunos:

**Quadro 1. Softwares de Histórias em Quadrinhos.**

SOFTWARE	ONLINE	OFF LINE	CADASTRO	EMAIL	INGLÊS	PORTUGUÊS	GRÁTIS
Meugibi	Sim	Não	Sim	Sim	Sim	Sim	Sim
Makebelie- fcomics	Sim	Não	Não	Não	Sim	Não	Sim, na modalidade iniciante.
Strippene- ration	Sim	Não	Sim	Sim	Sim	Não, somen- te para uso nas HQs	Sim

Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=h4FdJYmCOig> (Quadro Elaborado pela autora).

Além desses *softwares* no quadro acima, a pesquisa revelou um *software* que é totalmente em português, o HagáQuê. Desenvolvido pelo NIED – Núcleo de Informática Aplicada à Educação, da Universidade de Campinas – UNICAMP. Ele tem particularidades que chamam atenção: primeiro por ser gratuito; segundo, por conter diversos itens e opções de uso, que colaboram para o autor buscar outros itens, tanto nos arquivos do computador, quanto na *Internet*. Além disso, ele permite a impressão, possibilitando que o material seja distribuído para bibliotecas físicas, por exemplo. O mais interessante deste *software* é que ele pode ser utilizado na modalidade *offline*, bastando instalar no computador fazendo o seu *download* no site no NIED, local em que ele está hospedado. Assim, facilita o trabalho em sala de aula, pois não precisa depender de uma rede de *Internet*.

Com texto em narrativa, as Histórias em Quadrinhos podem abordar diversos temas envolvendo o cotidiano e, pelo fato do HagáQuê estar em nossa língua materna, pode ser utilizado, inclusive, por alunos da Educação Básica, que ainda estão em processo de alfabetização.

Como vem sendo dito ao longo do texto, embora algumas mídias colaborem para o ensino e aprendizado do aluno, o professor como mediador precisa buscar conhecimento tecnológico e midiático, para que possa elaborar as propostas pedagógicas que abarquem os currículos porque,

As tecnologias são pontes que abrem a sala de aula para o mundo, que representam, medeiam o nosso conhecimento do mundo. São diferentes formas de representação da realidade, de forma mais abstrata ou concreta, mais estática ou dinâmica, mais linear ou paralela, mas todas elas, combinadas, integradas, possibilitam uma melhor apreensão da realidade e o desenvolvimento de todas as potencialidades do educando, dos diferentes tipos de inteligência, habilidades e atitudes (MORAN, 2007, p.3).

Sendo assim, enquanto docentes, temos que nos render às novas tecnologias que abrem espaço para as mídias digitais e colaborar para que o aluno possa, de fato, ser surpreendido com a inovação que essa geração busca.

### **Considerações Finais**

Como resultado dessa pesquisa, encontramos relatos de autores que revelam sobre a oportunidade de produzir conhecimento quando da utilização das mídias digitais pelos alunos que estão inseridos no cotidiano escolar, uma vez que, muitas das crianças que a escola recebe já têm uma bagagem de saber, pois, antes mesmo de estarem na escola, foram conduzidas pela própria mídia, a se conectar com um “toque” nas telas. Essa relação com a mídia se torna prazerosa porque ela, contraponto à educação convencional, educa enquanto estão entretidos. Assim, a educação escolar precisa compreender e incorporar as novas linguagens, educando para usos democráticos e participativos das tecnologias que facilitem a evolução dos sujeitos.

Levando em consideração que a criança chega à escola com alguns processos de aprendizagem já desenvolvidos, cabe orientar o desenvolvimento de uma educação para as mídias a fim de que o aluno possa compreender e utilizar da maneira mais adequada possível.

No entanto, para conhecer as mídias a serem utilizadas no processo de ensino e aprendizagem é preciso pesquisar e se aprofundar nos conhecimentos teóricos e práticos também, uma vez que somente a teoria não revela todos os procedimentos necessários para colocar em prática o seu uso. Significando que, não basta apenas ler, mas agir, melhor dizendo, digitar, já que as mídias digitais assim sugerem.

## Referências

APARICI, Roberto (Org.). Educomunicação: para além do 2.0. São Paulo: Paulinas, 2014, p. 121-143. 328 p. (Coleção educomunicação).

CERETTA, Simone Beatriz; FROEMMING, Lurdes Marlene. Geração Z: compreendendo os hábitos de consumo da geração emergente. *Revista Eletrônica do Mestrado Profissional em Administração da Faculdade de Potiguar*, v. 3, n. 2, abr/set, 2011. Universidade Potiguar: Mossoró, RN, 2011, p.15-24. Disponível: <<http://www.spell.org.br/periodicos/ver/24/raunp---revista-eletronica-do-mestrado-profissional-em-administracao-da-universidade-potiguar>>. Acesso: Out. 2018.

DESIDÉRIO, Paulo. Tutorial Como Criar História em Quadrinhos na Internet. Disponível: <https://www.youtube.com/watch?v=h4FdJYmCOig>. Acesso: Out 2018.

DRUETTA, Delia Covi. A trama reticular da educação. In: APARICI, Roberto (org.). Educomunicação: para além do 2.0. São Paulo: Paulinas, 2014, p. 121-143. 328 p. (Coleção educomunicação).

FREIRE, Paulo. Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa. São Paulo, Paz e Terra, 2006.

GADOTTI, Moacir. Boniteza de um sonho: ensinar-e-aprender com sentido. Novo Hamburgo, RS: Feevale, 2003.

INDALÉCIO, Anderson Bençal; CAMPOS, Douglas Aparecido de. Reflexões sobre o educar em um mundo nativo digital. Votuporanga/SP. Fundação Educacional de Votuporanga, 2016. Disponível: <https://mundonativodigital.com/textos/> Acesso: Set 2018.

KENSKI, Vani Moreira. Educação e Tecnologias: O novo ritmo da informação. Campinas, SP: Papirus, 2012.

LIMA, Eduardo Henrique M. As Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (tdics) na prática docente. FORPED/UFVJM. 2012. Disponível: <https://www.cpt.com.br>. Acesso: Set 2018.

LIMA, Claudia Maria de; SILVA, Analigia Miranda da. Apropriações Sociais e Formativas das Tecnologias Digitais por Adolescentes e suas Relações com a Educação Escolar. CETIC.BR. Comitê Gestor da Internet no Brasil. Disponível: [www.cgi.br](http://www.cgi.br) . São Paulo, 2017.

MAGRIN, Diego Henrique. A Utilização do Facebook como Ferramenta Alternativa de Ensino-Aprendizagem. Revista Gestão Universitária, Edição 314. Disponível:

[http://www.udemo.org.br/2013/Leituras/Leituras13\\_0008\\_A%20UTILIZA%C3%87%-C3%83O%20DO%20FACEBOOK%20COMO%20FERRAMENTA%20ALTERNATIVA%20DE%20ENSINO-APRENDIZAGEM.html](http://www.udemo.org.br/2013/Leituras/Leituras13_0008_A%20UTILIZA%C3%87%-C3%83O%20DO%20FACEBOOK%20COMO%20FERRAMENTA%20ALTERNATIVA%20DE%20ENSINO-APRENDIZAGEM.html). Acesso: Out 2018.

MORAN, José Manuel. As mídias na educação: Desafios na Comunicação Pessoal. 3ª Ed. São Paulo: Paulinas, 2007, p. 162-166. Disponível: <http://futuro9.blogspot.com/2011/12/as-midias-na-educacao-desafios-na.html>. Acesso: Out 2018.

MORAN, José in: Carlos Alberto de Souza e Ofelia Elisa Torres Morales (orgs). Convergências Midiáticas, Educação e Cidadania: aproximações jovens. PG: Foca Foto-PROEX/UEPG, 2015. Coleção Mídias Contemporâneas, Vol. II.

NIED – Núcleo de Informática aplicada a Educação. Universidade de Campinas – UNICAMP. HagáQuê. Disponível: <http://www.nied.unicamp.br/?q=content/hag%C3%A1qu%C3%AA>. Acesso: Out 2018.

PAVAN, Mayra. Facebook em Sala de Aula. Disponível: <https://educador.brasilescola.uol.com.br/estrategias-ensino/facebook-na-sala-aula.htm>. Acesso: Out 2018.

PICHETOLA, Magda. Inclusão Digital e Educação: a nova cultura em sala de aula. Petrópolis: Vozes; Rio de Janeiro: Editora PUC-Rio, 2016.

PRENSKY, Marc. Nativos Digitais Imigrantes Digitais. De On the Horizon (NCB University Press, Vol. 9 No. 5, Outubro 2001). Disponível: <https://mundonativodigital.com/textos/> Acesso: Set 2018.

SALES, Claudia Campos. 2 HQs: Mídia, Parceira da Pedagogia e do Currículo. Curso Quadrinhos em Sala de Aula – Universidade Aberta do Nordeste; Fundação Demócrito Rocha. Disponível: <http://ava.fdr.org.br/>. Acesso: Out 2018.

SANTOS, Marco Antonio dos. WhatsApp é aliado de aluno e professor em sala de aula. Diário da Região, 2014. Disponível: <https://www.votunews.com.br/whatsapp-e-aliado-de-aluno-e-professor-em-sala-de-aula/>. Acesso: Out 2018.

SILVA, Diva Souza (org.) – Educomunicação: reflexões e práticas na educação – Uberlândia: Navegando Publicações, 2017.

VOLPI, Mário e PALAZZO, Ludmila. Mudando sua Escola, Mudando sua Comunidade, Melhorando o Mundo! Sistematização da Experiência em Educomunicação. UNICEF- Brasília, agosto de 2010. Disponível: [https://www.unicef.org/brazil/pt/resources\\_19415.html](https://www.unicef.org/brazil/pt/resources_19415.html). Acesso: Set 2018.

## Sobre as autoras

**Diva Souza Silva** - Doutora em Educação pela UFMG (2010); Mestre em Comunicação Social pela UMESP (2002). Docente do Programa de Pós-graduação em Tecnologias, Comunicação e Educação (PPGCE -UFU) com atuação na Graduação na mesma instituição. Coordenadora do GTECOM. Uberlândia – MG. [diva@ufu.br](mailto:diva@ufu.br)

**Lília Maria Guimarães** - Mestranda do Programa de Pós-graduação em Tecnologias, Comunicação e Educação (PPGCE -UFU); Especialista em Educação de Jovens e Adultos na Diversidade e Inclusão Social pela UFU (2016) e Licenciada em Letras - Licenciatura Plena em Português/ Inglês e respectivas Literaturas pela UFU (2011). Membro do GTECOM. Uberlândia – MG. [lilia-guima@ufu.br](mailto:lilia-guima@ufu.br)

**Rose Mary Kern Martins** - Mestranda do Programa de Pós-graduação em Tecnologias, Comunicação e Educação (PPGCE -UFU); Especialista em Educação Especial Deficiência Mental pela UNIRIO (2013) e Graduada em Pedagogia pela UFJF (2011). Membro do GTECOM. Uberlândia – MG. [kkern9@hotmail.com](mailto:kkern9@hotmail.com)

**Vanessa Matos dos Santos** - Doutora em Educação Escolar pela UNESP (2013); Doutora em Meios e Processos Audiovisuais pela USP (2017) e Mestre em Comunicação Midiática pela UNESP (2007). Docente Permanente do Programa de Pós-graduação em Tecnologias, Comunicação e Educação (PPGCE -UFU) com atuação da graduação em Jornalismo na mesma instituição. Pesquisadora do GTECOM. Uberlândia – MG. [vanessamatos@ufu.br](mailto:vanessamatos@ufu.br)