



UNIVERSIDAD DE
COSTA RICA

CICOM

Centro de
Investigación en
Comunicación

ALAIC

ALAIC 2018

30 JUL-01 AGO | COSTA RICA

XIV Congreso de la Asociación
Latinoamericana de Investigadores
de la Comunicación



Comunicación en sociedades diversas:
Horizontes de inclusión, equidad y democracia

Memorias

GRUPO TEMÁTICO 4

Comunicación y Educación



UNIVERSIDAD DE
COSTA RICA

CICOM

Centro de
Investigación en
Comunicación

ALAIC

ALAIC2018

30 JUL-01 AGO | COSTA RICA

XIV Congreso de la Asociación
Latinoamericana de Investigadores
de la Comunicación

Comunicación en sociedades diversas:
Horizontes de inclusión, equidad y democracia

GRUPO TEMÁTICO 4
Comunicación y Educación

Universidad de Costa Rica
San Pedro

ISSN 2179-7617

Ponencia presentada al GT4 Comunicación y Educación

A educomunicação como alternativa de aproximação entre a escola e o mundo midiaticado: um estudo comparado sobre o uso de mídias digitais e o acesso à internet por crianças e jovens

Educommunication as an alternative approach between school and the mediated world: a comparative study on the use of digital media and access to the internet by children and young people

Wellington Nardes*
Claudemir Edson Viana**

RESUMO: O artigo disserta sobre a educomunicação como uma abordagem que qualifica o ensino-aprendizagem porque reconhece, em seus processos e práticas, os saberes dos alunos quanto ao uso das mídias digitais.

PALAVRAS-CHAVE: Crianças e Jovens, Educomunicação, TIC Kids Online

INTRODUÇÃO

Ousamos dizer que a escola seja o principal espaço de socialização de crianças e jovens. É na escola que eles se relacionam com seus pares e descobrem o universo por meio do processo de ensino-aprendizagem. No entanto, de modo geral, essa tradicional instituição não conseguiu, especialmente nos últimos anos, acompanhar o ritmo e a velocidade das transformações sociais e culturais em todo o mundo que se multiplicaram sobretudo pelo desenvolvimento tecnológico.

Embora sejam tempos difíceis e de crise na Educação acreditamos no protagonismo da escola na nossa sociedade. No entanto, concordamos que ela precisa se reinventar e se aproximar da realidade que a cerca: um mundo midiaticado e mediado pelas mídias digitais que oferecem múltiplas possibilidades como a comunicação instantânea e a circulação mais democratizada dos saberes. Carlsson e Feilitzen (2002) ponderam que:

Neste contexto, o acesso crescente a tecnologias de produção digitais oferece possibilidades significativas, bem como coloca novos desafios. Em um nível, há, claramente, uma promessa de democratização. A probabilidade de as primeiras experiências infantis com a elaboração de vídeos acontecerem na escola, por exemplo, não é mais tão grande; e os alunos cada vez mais chegarão à sala de aula com experiência de edição de vídeo, manipulação de imagens e tecnologia musical digital. (CARLSSON & FEILITZEN, 2002, p. 243)

* É mestrando do Programa de Pós-Graduação em Ciências da Comunicação (PPGCOM) pela Escola de Comunicações e Artes (ECA) da Universidade de São Paulo (USP), Brasil, nardes@usp.br

** É doutor em Ciências da Comunicação e professor do Departamento de Comunicação e Artes da Escola de Comunicações e Artes (ECA) da Universidade de São Paulo (USP), Brasil, cviana@uol.com.br.

É, portanto, neste mundo midiaticizado e mediado que as crianças e os jovens estão, inevitavelmente, imersos. O público infanto-juvenil é o que melhor lida com as inúmeras tecnologias que aí circulam, especialmente, na última década. Parece inesgotável seu repertório de conhecimento sobre as mídias digitais. Eles dominam todas as possibilidades/ potencialidades dessas tecnologias as quais utilizam todos os dias e muitas horas por dia.

Nesse sentido, a principal razão pela qual a escola está em crise e completamente afastada do mundo e da realidade é porque, de modo geral, não permite a penetração das tecnologias em suas práticas e em seus espaços. Parece ter receio, afirmam alguns autores, de perder a hegemonia na formação dos sentidos dos sujeitos quando poderia, pelo contrário, se aliar a essas tantas tecnologias qualificando o ensino-aprendizagem e dialogando com a realidade e as transformações pelas quais passa a sociedade.

No artigo vamos analisar os resultados da TIC Kids Online Brasil e dos questionários respondidos por 18 alunos das escolas públicas de Joinville, estado de Santa Catarina, ao sul do Brasil. Ambas as pesquisas confirmam aquilo que, em nível de senso comum e em caráter especulatório, as pessoas costumam afirmar: crianças e jovens dominam melhor as tecnologias que seus pais e professores. Num segundo instante, mesclando-se com a análise em si, discutimos os desafios que essa realidade impõe à escola em suas práticas e em seus processos. Por fim, defendemos que a educomunicação seja o caminho de aproximação entre a realidade e a escola por meio de projetos/oficinas realizados nesse espaço e que utilizam o conhecimento e as habilidades dos alunos com as tecnologias e as mídias digitais.

1. O MACRO E O MICRO, COMPARATIVAMENTE

A TIC Kids Online Brasil se constitui uma pesquisa cujo objetivo é compreender de que forma a população de 9 a 17 anos de idade utiliza a internet e como lida com os riscos e as oportunidades decorrentes desse uso. Os números mostram, tal qual vamos expor a seguir, que o acesso de crianças e de jovens à internet cresce em escala geométrica todos os anos e que suas habilidades no uso das mídias digitais como um todo são inesgotáveis. No ano de 2016, a amostra foi de 2498 crianças e jovens pertencentes à faixa etária da pesquisa. Neste artigo, a TIC Kids Online se constitui nosso macro de observação.

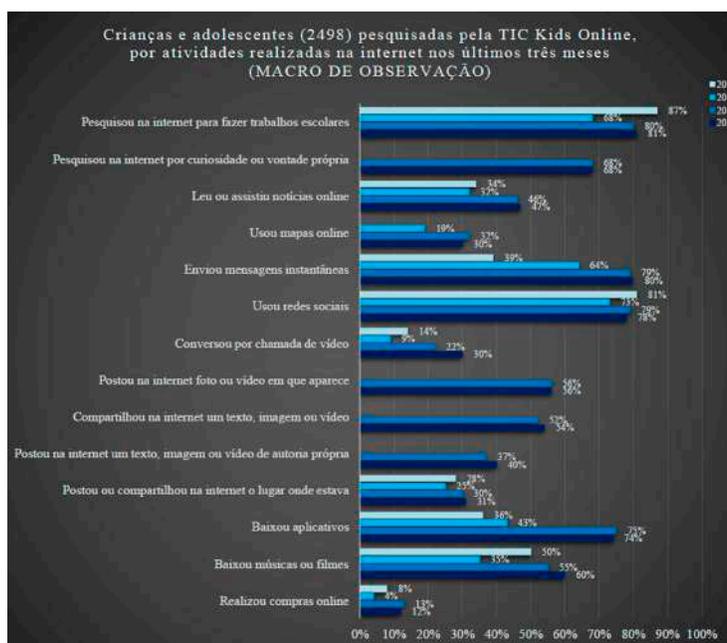
De outro lado, constituindo-se nosso micro de observação, aplicamos questionários a 18 crianças e jovens das escolas públicas (municipais e estaduais) de Joinville/SC utilizando os mesmos parâmetros de análise da TIC Kids Online e adicionando, tão somente, uma pergunta aberta sobre as práticas educacionais realizadas nessas escolas. O público selecionado é o mesmo também e cada faixa de idade, dos 9 aos 17 anos, é representada por um menino e uma menina totalizando-se assim 18 participantes. Todos são oriundos de escolas diferentes e, portanto, de distintas classes sociais e contextos culturais.

Nossa intenção é comparar os dados/resultados dessas pesquisas, macro e micro: confirmando-os, combinando-os ou refutando-os de acordo com os números revelados. Ambas as pesquisas, embora em distintas dimensões, tem como objeto de estudo a relação do público infanto-juvenil com a internet e as mídias digitais. Elas são pesquisas responsáveis porque dialogam com crianças e jovens, questionando-os e/ou entrevistando-os.

Parece óbvio incluir crianças e jovens em estudos que tratam sobre os próprios, no entanto, muitas pesquisas simplesmente os ignoram mesmo que eles sejam o público-alvo de estudo/observação. Elas costumam adotar a voz do adulto sobre as crianças e os jovens. Já pelo contrário, os estudos realizados pelo Laboratório de Pesquisa sobre Criança, Imaginário e Televisão (LAPIC) vinculado à Universidade de São Paulo (USP) são exemplos de pesquisas que incluem a voz de crianças/jovens nos estudos sobre os mesmos.

Os primeiros dados da TIC Kids Online Brasil, nosso macro de observação, que apresentamos a seguir são especificamente sobre como crianças e jovens usam a internet e quais atividades, numa lista com 14 itens, costumam realizar.

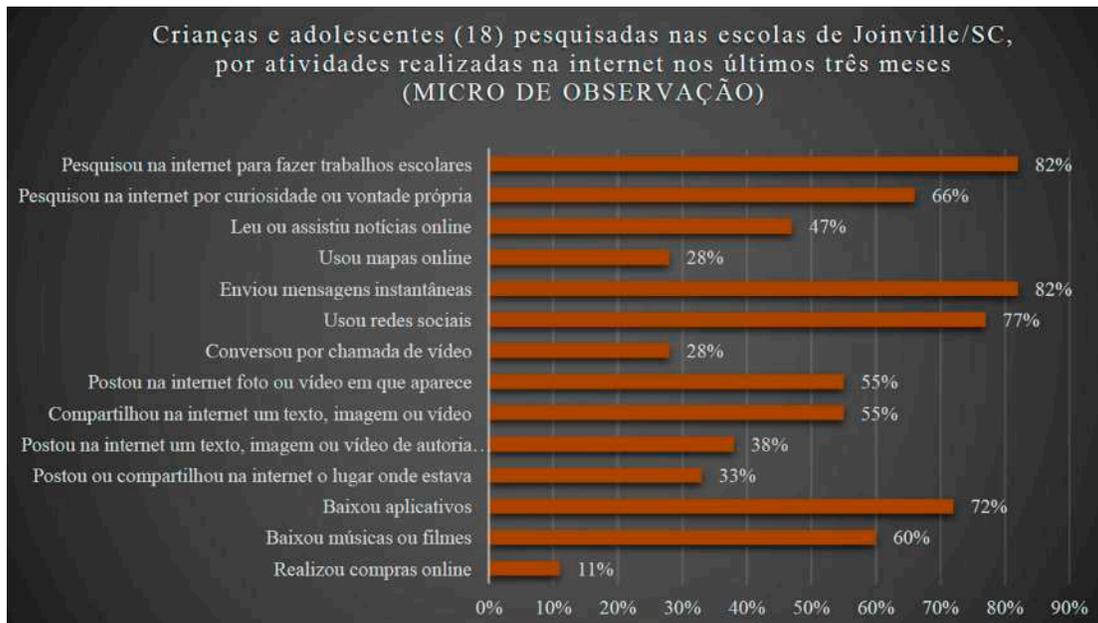
O fenômeno frequente é de crescimento, ano a ano, em praticamente todas as atividades ou de percentuais altos desde o começo da série de pesquisas em 2013 com pequenas oscilações para mais ou menos. Destaca-se o alto percentual de crianças e jovens que utilizam aplicativos de mensagens instantâneas (*whatsapp*) e as redes sociais (*twitter*, *facebook* e *instagram*). Atualmente, 80% e 78% das crianças/jovens, respectivamente, disseram usar essas plataformas. No entanto, embora 81% tenha dito que utiliza a internet para fazer pesquisas para trabalhos escolares, praticamente nenhuma dessas atividades parece ser importante para os processos de ensino-aprendizagem nas escolas. Elas geralmente são tidas, pela maioria dos pais e professores, como perda de tempo, improdutividade ou "vadiagem". De todo modo vejamos, pois, o gráfico da TIC Kids Online:



É conveniente dizer que todas as atividades são realizadas diariamente por crianças e jovens que, diferentemente de seus pais e seus professores, utilizam a internet com muito mais frequência e melhor dominam suas funções, possibilidades e oportunidades. Então é possível dizermos, por processos de observação, que os pais e os professores não tem os mesmos hábitos que seus filhos e alunos no uso de mídias digitais e no consumo de internet.

As demais atividades e seus percentuais ratificam que baixar aplicativos, músicas e filmes e postar e compartilhar textos, fotos e vídeos são atividades rotineiras para mais da metade de crianças e de jovens. Oscilam, entre essas atividades, percentuais médios entre 54% e 74%. Todas essas funções se realizam por meio de softwares de downloads ou pelas mídias sociais, sobretudo, o Twitter, o Facebook e o Instagram. O uso dos três constituem-se habilidades das crianças e dos jovens e são atividades que eles realizam rotineiramente.

Agora, em nossa observação micro, os números dos questionários aplicados a 18 alunos de escolas públicas de Joinville/SC são surpreendentemente parecidos e, portanto, não confrontam e nem refutam os números da TIC Kids Online Brasil, mas, pelo contrário, se aproximam e se combinam entre si. Os números são tão parecidos que, em nenhuma atividade, a diferença percentual para cima ou para baixo é de mais de 2% e em duas das 14 atividades, o percentual do macro e do micro foi exatamente o mesmo. Observemos:



Embora o universo de crianças e jovens seja infinitamente menor na pesquisa realizada nas escolas públicas de Joinville/SC em relação à pesquisa TIC Kids Online, os resultados são parecidos e parecem confirmar os mesmos fenômenos. O questionário da pesquisa realizada com os 18 alunos das escolas públicas de Joinville apresentava as mesmas opções de atividades realizadas na internet orientando-se pela TIC Kids Online Brasil, nossa pesquisa-macro deste artigo. Os critérios foram idênticos e as crianças e os jovens podiam assinalar tantas quantas opções representassem as suas práticas.

Observamos que das 14 atividades listadas, em oito os percentuais da nossa pesquisa-macro foram ligeiramente maiores que os percentuais da pesquisa-micro. Noutras quatro atividades, pelo contrário, os percentuais da pesquisa-micro se apresentaram relativamente mais altos que a pesquisa-macro. Por fim, em duas atividades, o percentual das pesquisas macro e micro foram exatamente iguais. De todo modo, os dados/resultados das pesquisas macro/micro exibidos neste capítulo promovem, à pais e à professores, desafios sobre os quais vamos dissertar no próximo capítulo deste artigo.

2. AOS PAIS E AOS PROFESSORES, MÚLTIPLOS DESAFIOS

O estudo desses números, de ambas as pesquisas, e a constatação de percentuais em crescimento exponencial em praticamente todas as atividades demonstra que, definitivamente, crianças e jovens usam com frequência a internet e as mídias digitais em geral e dominam, com absoluta facilidade, todas as funções disponíveis nesses dispositivos. Já seus pais e professores, pelo contrário, embora costumem utilizar essas tecnologias (sobretudo, o celular) não usam todos os dias ou muitas horas por dia e nem dominam as funções com a facilidade de seus filhos/alunos.

É por essa razão, supomos nós, que todas essas atividades são tidas pelos adultos como “absoluta perda de tempo”. Não queremos e nem vamos, irresponsavelmente, generalizar essas ponderações/constatações. Há pais e professores que compreendem que todas essas atividades podem ser úteis para o desenvolvimento das crianças e dos jovens e que podem, de algum modo, colaborar nas práticas didático-pedagógicas e facilitar os processos de ensino-aprendizagem.

No entanto, em sua maioria, os adultos (pais e professores) defendem que o domínio no acesso à internet, por crianças e jovens, é uma habilidade exclusiva para momentos de lazer nos espaços outros que não em suas escolas e que as mídias digitais e o acesso à internet são ameaçadores e perigosos para a formação de crianças e jovens. Assim, Buckingham (2006) adverte que:

A relação entre a infância e as mídias eletrônicas tem sido muitas vezes percebida em termos essencialistas. As crianças tendem a ser vistas como possuidoras de qualidades inerentes, que se ligam de um modo único às características inerentes a cada meio de comunicação. Na maioria dos casos, é claro, essa relação é definida como negativa: atribui-se às mídias eletrônicas um singular poder de explorar a vulnerabilidade das crianças, de abalar sua individualidade e destruir sua inocência. (BUCKINGHAM, 2006, p.30)

Ele pondera com crítica, relativamente severa, a todo esse pessimismo dos adultos (pais e professores) que não lhes permite se libertar dessa retórica conservadora e que paralisa novas práticas e novos processos, mais inovadores, mais criativos e mais atrativos, especialmente nas escolas. É um imperativo, diante das pesquisas que circulam sobre a relação de crianças e jovens com o mundo midiático, a aproximação entre essa realidade e a escola (e os professores) com a adoção de mídias eletrônicas e a utilização da internet em atividades didático-pedagógicas de modo que possa atrair esse público infanto-juvenil e fazê-lo mais interessado pelas suas escolas.

Nesse sentido, embora reconheçamos que os desafios são muitos para pais e professores e ambos ofereçam múltiplas discussões, entendemos que os desafios para docentes/educadores parecem ser substancialmente maiores porque os alunos (as crianças e os jovens) imersos nesse mundo mediado/midiático parecem, cada vez mais, desinteressados pela escola. Aliás, não é que os alunos estejam desinteressados e nem que os professores estejam assim também. É que, no entanto, o universo das mídias digitais e da internet oferece a instantaneidade, o dinamismo e a “diversão” que a escola, com seu jeito tradicional e conservador de ser, não consegue oferecer.

E é por várias razões que não consegue sobre as quais precisamos dissertar para que não sejamos irresponsáveis no exercício de observação. Dizemos isto porque pode parecer que, pelo nosso modo de falar/criticar, estamos pormenorizando a escola ou os professores.

Entendemos que são três as razões para a dificuldade de aproximação entre as mídias digitais e a escola: a) o escasso aparato tecnológico disponível, sobretudo, nas escolas públicas; b) a formação dos professores que, em seus cursos superiores, não foram instruídos de como integrar as mídias digitais e a internet às suas práticas docentes e c) a resistência de inúmeros segmentos à inovação de práticas e processos no espaço escolar.

Então, por essas razões, reconhecemos que os contextos e as condições nem sempre são as ideais para que as escolas e os professores ofereçam práticas e processos educativos que se aproximem da realidade midiática de seus alunos. No entanto, se a escola quiser se afastar do tradicionalismo/conservadorismo que a tornam uma instituição retrógrada e se aproximar da cultura globalizada pelas tecnologias é necessário que admita novas possibilidades didáticas, que defenda melhor qualificação docente e infraestrutura escolar. Nesse sentido, Rimoli (2016) observa que:

É necessário que a educação formal reveja seus paradigmas letrados, herança de uma cultura eurocentrada, iluminista e burguesa que teve na escrita a base de produção e controle do conhecimento. Só dessa forma poderá romper as barreiras que a separam da cultura globalizada, massiva, baseada em múltiplas linguagens e tecnologias de comunicação, contexto no qual se afirmam os meios audiovisuais. (RIMOLI, 2016, p.53-54)

Nesse sentido, podemos dizer que a mídia (ou mídias) e a escola (ou professores), personificadas em diversos atores/agentes desses “cenários”, acusam-se mutuamente e parecem rivalizar entre si. Rimoli (2016) afirma que “como pais divorciados, ambas as partes desmerecem o perfil do outro: a Escola é antiquada, enquanto a Mídia é irresponsável. A Escola ensina conteúdos inúteis e a Mídia promove comportamentos inadequados e violentos”. Segundo a autora, poderíamos seguir com uma longa lista de acusações assim.

Definitivamente, são muitos os desafios para os professores e as escolas. As crianças e os jovens anseiam por aulas mais divertidas nas quais sejam incorporadas, por exemplo, os games educativos, as mídias digitais e a internet. É nesse cenário que são redefinidos os papéis dos professores e dos próprios alunos. Os docentes não mais são autoritários e donos do saber absoluto senão mediadores dos sentidos/significados produzidos por todos os sujeitos do espaço escolar e que circulam de modo mais democratizado e horizontal. De outro lado, os alunos não são mais meros receptores de conteúdos, mas se tornam sujeitos ativos/autônomos que se lançam por iniciativa na aprendizagem por meio de descobertas.

No entanto, a escola tradicional e conservadora parece resistir à inevitável penetração da realidade midiática pelas tecnologias. Aí, afastada do mundo real, se percebe com significativas dificuldades de conduzir os processos de ensino-aprendizagem de crianças e jovens que, por sua vez, estão completamente imersos no mundo midiático. Porém, se formos otimistas, percebemos que há novos modos de pensar que por aí circulam e que compreendem de modo mais positivo a relação de crianças e de jovens com as mídias.

Durante todo artigo, no processo de teorização e de diálogo com os dados e os resultados das pesquisas macro e micro, o leitor pode compreender a midiática do mundo, perceber a relação de crianças e de jovens com essa realidade de tecnologias, mídias

e internet e, em última instância, reconhecer a importância da escola e do professor integrá-la à sua didática-pedagógica. No entanto, pode se questionar, constantemente, de como fazê-la na prática cotidiana e quais técnicas utilizar para promover essa aproximação entre o mundo midiático e a escola. Assim, no último capítulo deste artigo defendemos uma alternativa/abordagem de aproximação pela práxis, muito bem sucedida em várias escolas joinvilenses e brasileiras, que são os projetos e as oficinas de educomunicação.

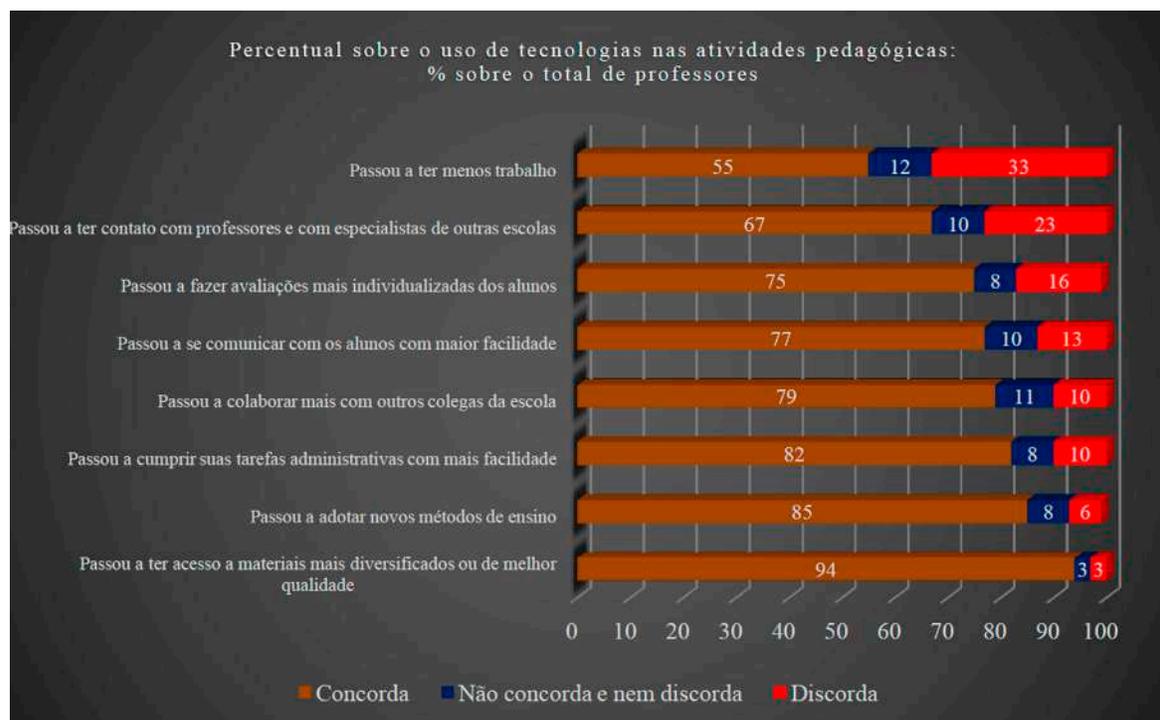
3. A EDUCOMUNICAÇÃO COMO APROXIMAÇÃO ENTRE A REALIDADE E A ESCOLA

A educomunicação¹ é, de fato, uma ponte entre esse mundo midiático e a escola.

Toda questão é como os professores podem utilizar as habilidades de crianças e de jovens: o domínio com as mídias digitais e a facilidade no acesso à internet. Assim, nos questionamos: a) como utilizar os saberes midiáticos dos alunos para estimular a produção de conhecimentos? b) como explorar o repertório tecnológico dos alunos para potencializar o ensino-aprendizagem? e c) como alinhar os conhecimentos e as experiências dos professores com os saberes dos alunos?

A educomunicação pode oferecer respostas a todas essas perguntas por meio de seus projetos de intervenção que, não necessariamente, mas geralmente, desembocam na produção de alguma mídia como a rádio escola, a TV escola, os spots ou e/os vídeos os quais discutem uma temática qualquer e necessitam das habilidades dos alunos no uso das tecnologias e suas potencialidades. Assim, por meio da educomunicação, a escola abre as portas e dialoga com o mundo midiático.

Nesse sentido, a TIC Educação vinculada à TIC Kids Online Brasil, pesquisamacro do presente artigo, perguntou aos professores sobre os benefícios do uso de tecnologias em sala de aula. Os dados/resultados revelam, em suma, que os professores reconhecem melhorias em suas práticas didático-pedagógicas, na relação com seus pares e com os próprios alunos quando utilizam a internet,



¹ Orientando-se por Soares (2011), proeminência teóricas, podemos dizer que a educomunicação é a prática social que se constitui de múltiplas ações na interface comunicação/educação e que pretende, entre outras coisas, criar ecossistemas comunicativos nos espaços educativos com intuito de melhorar/qualificar a ação comunicativa e o processo de ensino-aprendizagem nesses ambientes. A educomunicação emerge da práxis, no entanto, é na pesquisa que o conceito se fortalece pelo estudo da interface entre comunicação/educação. A educomunicação é o conjunto de aprendizagens significativas tanto em seu próprio processo quanto pelos seus resultados em si. É uma concepção em toda a complexidade da coisa. Compreendemos que o processo é dialógico, colaborativo, democrático e participativo em absoluta horizontalidade nas relações e que os resultados são, entre outros, como os sujeitos do processo educacional se apropriam da temática em discussão. Então, processo e resultados são indissociáveis e igualmente fundamentais.

De um lado da coisa, em suas práticas nos ambientes educativos, a educomunicação discute e problematiza os meios analógicos enquanto produtores de sentidos resinificando seus formatos e suas concepções, a partir de produções educacionais como jornal escolar, rádio escola e TV escola. De outro lado, utiliza a internet em suas práticas veiculando discussões sobre questões sociais neste ciberespaço e propondo subversões narrativas ou contra narrativas ao status quo hegemônico através de concepções filosóficas e ideológicas que se materializam, por exemplo, em blogs, spots e vídeos que, repetidos, são posteriormente publicados na internet. Desse modo, os projetos de educomunicação estimulam que os alunos usem seus conhecimentos tecnológicos (domínio no uso de mídias e no acesso à internet) em prol do ensino-aprendizagem promovendo, assim, ensaios de aproximação entre a escola e o mundo mediado e midiático.

Não podemos afirmar que esses dados da pesquisa-macro, todos com percentuais positivos relativamente altos, são resultados de projetos educacionais porque não é esse o foco da TIC Kids Online Brasil. No entanto, podemos dizer que certamente professores que desenvolvem projetos de educação apresentariam percentuais positivos ainda mais altos com relação aos benefícios de se incorporar as mídias digitais e a internet ao ensino-aprendizagem porque a educação costuma admitir essas novas possibilidades didáticas e estimula o uso em seus projetos.

Na nossa pesquisa-micro perguntamos aos próprios alunos sobre a educação em suas escolas e os projetos em andamento. Foi a única pergunta aberta e as respostas se repetiram em praticamente todos os questionários. De modo geral, a resposta de uma menina de 14 anos cuja a identidade não vamos revelar representa o discurso médio dos alunos sobre a questão: “Eu gosto dos projetos de educação da minha escola porque usamos as mídias e a internet. Assim a escola tem sentido para nós. Antigamente não tinha graça vir para escola porque o celular era proibido e porque não podia acessar a internet nem nos computadores da escola. Agora aprendemos de verdade os conteúdos porque precisamos pesquisar para produzir nossos spots e vídeos que são feitos para nossa rádio e TV escola. O educador² valoriza tudo o que a gente sabe sobre as tecnologias e não acha que isso é perda de tempo como meus pais acham”.

Esse discurso, em distintos modos de falar, foi unânime entre os 18 alunos das escolas públicas (municipais e estaduais) de Joinville/SC. Fundamentalmente, podemos dizer que pela educação a escola constrói pontes com a realidade midiática. Precisamos reconhecer que a educação não é a solução para todos os problemas da educação brasileira, no entanto, parece ser uma maneira de reaproximar crianças e jovens, imersos no mundo midiático, de suas escolas e fazê-los gostar mais desse espaço encontrando sentido em seus projetos, suas práticas e seus processos. A educação é jovem, atualizada e conectada. As iniciativas educacionais costumam inovar o jeito de ser da escola, aproximando-a com o mundo e ressignificando sua própria existência.

CONSIDERAÇÕES

Podemos dizer que no artigo construímos paralelos entre pesquisas macro e micro representadas, respectivamente, pelos dados da TIC Kids Online Brasil e pelos resultados de questionário aplicados a 18 crianças e jovens de escolas públicas de Joinville/SC. Ambas demonstraram, com percentuais parecidos, que crianças/jovens estão envolvidos no mundo midiático: dominam as mídias digitais e à internet utilizando-as muitas horas por dia.

Do outro lado, a escola parece não conseguir, por várias razões, incorporar as tecnologias em suas práticas tornando-se uma instituição ultrapassada. Diante deste cenário são muitos os desafios aos pais e aos professores, pois, atualmente, seus filhos e alunos acham que a escola é “chata”. No artigo, procuramos discutir a educação como solução: a alternativa de aproximação entre a escola e o “mundo real”.

Os próprios dados da TIC Kids Online Brasil revelam que, quando os professores usam as tecnologias em sala de aula, percebem melhorias em sua didática e na sua relação com seus pares e alunos. Os professores que se abrem às possibilidades da educação, supomos, certamente perceberiam melhorias ainda mais significativas porque lançam os temas, discutem e aprendem, utilizam os conhecimentos dos alunos para produzir e publicar mídias pela internet. A didática pedagógica é inovadora, valoriza os saberes do aluno tornando o ensino-aprendizagem mais qualificado. Nos projetos de educação, a escola passa a ter mais sentido aos alunos.

REFERÊNCIAS

- BUCKINGHAM, D. **Crescer na Era das Mídias**: após a morte da infância. Tradução de Gilka Girardello e Isabel Orofino. Florianópolis, 2006.
- CARLSSON, U; FEILITZEN, C. V. (orgs.). **A criança e a mídia**: imagem, educação e participação. São Paulo: Cortez; Brasília: Unesco, 2002.
- RIMOLI, A. P. C. O mundo da comunicação e o mundo da criança. *Revista Comunicação & Educação*, São Paulo, n. 1, p. 51-59, jan./jun., 2016.
- SOARES, I. O. **Educação**: o conceito, o profissional, a aplicação. Contribuições para a reforma do Ensino Médio. São Paulo: Paulinas, 2011.
- TIC Kids Online Brasil [livro eletrônico]: **pesquisa sobre o uso da internet por crianças e adolescentes no Brasil 2016**/ Núcleo de Informação e Coordenação do Ponto BR. - São Paulo: Comitê Gestor da Internet no Brasil, 2017.

² É o profissional transdisciplinar que, de um lado entende das teorias da Educação e do modus operandi da gestão e da prática pedagógica e, de outro lado, domina as teorias/práticas da Comunicação, enquanto domínio midiático.