



EDUCAÇÃO MIDIÁTICA E AMBIÊNCIAS DIGITAIS: experiência da 2ª edição do projeto Educom.ComCom¹

Mariana Ferreira Lopes, Universidade de Brasília, e-mail: mariana.lopes@fac.unb.br
Fernando Oliveira Paulino, Universidade de Brasília, e-mail: paulino@unb.br
Milena dos Santos Marra, Universidade de Brasília, e-mail: milena.bmarra@gmail.com
Renata Monteiro Soares, Universidade de Brasília, renatamonteiro051@gmail.com
Luigi Oliveira Fontenele, Universidade de Brasília, luiggifontenele@gmail.com
Isabella Valenza, Universidade de Brasília, isabellavalenza.vdm@gmail.com
Amanda Falcão, Universidade de Brasília, e-mail: amandafalcao2004@gmail.com
Patrícia Bezerra, Universidade de Brasília, patriciaabezerra.p@gmail.com

RESUMO

O relato da experiência do projeto Educom.ComCom em 2023 é o objetivo deste trabalho. Trata-se de um projeto de extensão desenvolvido pelo Programa de Extensão de Ação Contínua Comunicação Comunitária da Faculdade de Comunicação da Universidade de Brasília em parceria com o Instituto Federal de Brasília. Oficinas de educação midiática e ambiências digitais tiveram a participação de estudantes do ensino médio técnico integrado que produziram fanzines, propostas de intervenção e jogo sobre desinformação, redes sociais, privacidade e segurança, algoritmos, inteligência artificial e saúde mental, com vistas ao fortalecimento de sua criticidade, expressão criativa e participação.

PALAVRAS-CHAVE

Educação midiática; Ambiências digitais; Extensão universitária.

1 INTRODUÇÃO

Em 2023, o Programa de Extensão de Ação Contínua Comunicação Comunitária da Faculdade de Comunicação da Universidade de Brasília, ComCom, realizou a segunda edição do projeto Educom.ComCom. Trata-se de uma iniciativa de educação midiática desenvolvida em parceria com o Instituto Federal de Brasília² e voltada aos estudantes do primeiro ano do ensino médio técnico integrado em eventos no decorrer do segundo semestre.

O projeto teve como tema central as tecnologias da comunicação e suas implicações sociais com foco sobre desinformação; bolha informacional; algoritmos e inteligência artificial; redes sociais e saúde mental - com o objetivo de fomentar a criticidade, a criatividade e a participação nas ambiências digitais, bem como potencializar uma relação mais saudável e segura com o ambiente online a partir da vivência dos estudantes. Tomando como eixo central a extensão

¹ Trabalho apresentado no GT 1 da XVIII Conferência Brasileira de Comunicação Cidadã 2024, de 11 a 13 de junho de 2024, na Universidade São Judas (Paulista), São Paulo-SP.

² <https://www.ifb.edu.br/brasil/35887-iniciada-nova-edicao-do-projeto-de-educacao-midiatica-no-ifb-em-parceria-com-a-unb>

universitária em sua articulação com o ensino e a pesquisa, foram organizadas oficinas que culminaram na produção de fanzines, um mini hackathon e a proposta de um jogo de tabuleiro como objeto de aprendizagem em educação midiática. Também foi produzido um documentário com o registro das atividades do projeto.

2 METODOLOGIA

O desenho metodológico das oficinas do projeto Educom.ComCom é construído no reconhecimento da extensão universitária em sua perspectiva dialógica entre saberes e vivências e de seu papel para o desenvolvimento do campo de intervenção na interface entre Comunicação e Educação (Soares, 2013). Nesse sentido, a iniciativa levou em conta a elaboração de um diagnóstico que abrangeu tanto as demandas do Instituto Federal de Brasília (IFB) e das docentes responsáveis pela disciplina “Oficina Prática da Área Técnica - Atendimento e Comunicação para Eventos”, que abrigou o conjunto de oficinas ministradas por meio de reuniões de planejamento realizadas ainda no primeiro semestre de 2023. Também foi elaborado um questionário sobre acesso e hábitos de consumo na internet dos estudantes tendo como base as perguntas da pesquisa TIC Kids Online, realizada pelo Comitê Gestor da Internet no Brasil³. Esses dados iniciais permitiram a equipe elaborar uma proposta alinhada à realidade dos sujeitos participantes em um ecossistema tecno-midiático em profunda transformação.

As oficinas⁴ foram organizadas em encontros semanais que aconteceram entre agosto e novembro de 2023, com liderança dos extensionistas, pesquisadores e professores do projeto, bem como apoio da turma da disciplina de Comunicação Comunitária ofertada em 2023/02 pela FAC/UnB. Participaram das oficinas 30 estudantes do primeiro ano do ensino médio integrado em eventos no Campus Brasília do IFB com idade entre 15 e 18 anos.

Inicialmente, a proposta contava com seis encontros, que acabaram se desdobrando em oito oficinas divididas da seguinte forma:

Quadro 01 - Organização das oficinas da 2ª edição do projeto Educom.ComCom

³ A pesquisa TIC Kids Online Brasil é realizada anualmente pelo CGI.br e tem por objetivo identificar os usos de Tecnologias da Informação e Comunicação (TIC) por crianças brasileiras entre 09 e 17 anos. Ver mais em: <https://cetic.br/pt/pesquisa/kids-online/>. Os resultados da pesquisa diagnóstica com os estudantes do IFB foram apresentados na XVII Conferência Brasileira de Comunicação Cidadã.

⁴ <https://www.ifb.edu.br/brasil/36374-projeto-de-educacao-midiatica-no-ifb-oferece-aos-estudantes-atividades-criativas-e-academicas>
<https://www.ifb.edu.br/brasil/36541-ifb-campus-brasil-faz-parte-da-semana-brasileira-de-educacao-midiatica>
<https://www.ifb.edu.br/brasil/36550-estudantes-criam-jogos-programas-e-ate-um-navegador-de-internet-para-criancas-em-oficina-sobre-educacao-midiatica>

| Oficina | Responsável | Objetivo |
|---|--|--|
| Apresentação e interesses | Extensionistas e pesquisadores do projeto. | Apresentar a proposta do projeto para os estudantes, aplicar o questionário e levantar interesses. |
| Jogo Farsante | Extensionistas e pesquisadores do projeto, com apoio dos estudantes da disciplina. | Identificar as vivências, percepções e hábitos dos estudantes sobre as ambiências digitais por meio do jogo Farsante. |
| Fanzine I | Extensionistas e pesquisadores do projeto, com apoio dos estudantes da disciplina. | Produzir fanzines sobre temas debatidos durante a oficina do Jogo Farsante, fortalecendo a expressão criativa e o pensamento crítico sobre os pontos escolhidos pelos estudantes. |
| Fanzine II /Visita técnica à FAC/UnB | Extensionistas e pesquisadores do projeto. | Produzir fanzines sobre temas debatidos durante a oficina do Jogo Farsante, fortalecendo a expressão criativa e o pensamento crítico sobre os pontos escolhidos pelos estudantes. Promover o diálogo de saberes e aproximação de experiências entres estudantes do IFB, o ambiente e estudantes universitários. |
| Visita técnica a emissoras de televisão em Brasília | Extensionistas e pesquisadores do projeto. | Conhecer o funcionamento de redações jornalísticas e reconhecer as diferenças e semelhanças entre o sistema privado e público de radiodifusão. |
| Mini - hackathon de educação midiática | Extensionistas e pesquisadores do projeto. | Construir propostas de educação midiática em ambiências digitais como parte da 1ª Semana Brasileira de Educação Midiática. |
| Produção de jogo | Estudantes da disciplina com apoio dos extensionistas e pesquisadores do projeto. | Produzir uma proposta de jogo de educação midiática em ambiências digitais. |
| Produção de jogo | Estudantes da disciplina com | Fechar a proposta de jogo com |

| | | |
|--|--|---|
| | apoio dos extensionistas e pesquisadores do projeto. | de educação midiática em ambiências digitais. |
|--|--|---|

Fonte: Autores (2024)

3 REFERENCIAL TEÓRICO

As oficinas de educação midiática buscam o fortalecimento de competências comunicativas e digitais para a criticidade, participação e expressão criativa na garantia de uma interação mais segura e saudável nesses espaços digitais. A educação midiática na Educação Básica e a formação de educadores e multiplicadores são eixos abordados na primeira versão da Estratégia Brasileira de Educação Midiática. O primeiro articula já importantes políticas que abordam a temática como a Lei de Diretrizes e Bases da Educação (Lei nº 9.394/1996), a Base Nacional Comum Curricular e Política Nacional de Educação Digital (Lei nº 14.533/2023). Por sua vez, as ações formativas reforçam a importância da qualificação permanente e atualizada de educadores e multiplicadores voltada para a participação social mais crítica e consciente nos ambientes digitais. A estratégia ainda destaca a importância da parceria com Instituições de Ensino Superior no desenvolvimento de atividades nos âmbitos do ensino, da extensão e da pesquisa a exemplo de projetos como este.

Ao visar a realização de oficinas de educação midiática para o fortalecimento da cidadania comunicativa em ambientes digitais, toma-se como contexto as mudanças comunicativas da cultura (Martín-Barbero, 2014) articulada a processos de audiênciação (Orozco Gómez, 2018), de midiatização (Braga, 2006; Hjarvard, 2014) e mais recentemente plataformização (Poell, Nieborg, Van Dijck, 2020) constituindo, entre outros pontos, um ecossistema comunicativo-digital com seus desafios, — ao observar-se, por exemplo, a desordem informacional, infodemia e desinformação —, as discussões sobre regulação e governança, tempo de tela e saúde mental, e potencialidades — tais como ativismo nas redes, ampliação de acesso ao conhecimento, caracterização de prosumidores -, estendendo-se para as abordagens críticas das transformações sociais das TICs, seus modelos de negócio e funcionamento (Morozov, 2018; Hui, 2020; Han, 2022).

4 RESULTADOS E DISCUSSÃO

Os resultados da segunda edição do projeto Educom.ComCom se apresentaram ainda durante o seu planejamento. Como parte das atividades da disciplina Tecnologia da Comunicação da FAC/UnB, os cursistas de 2023/01 desenvolveram um jogo de educação midiática com foco em promover discussões e reconhecer impressões e vivências de participantes na e sobre a internet.

“Farsante”⁵ é um jogo de cartas sobre redes sociais; algoritmos e inteligência artificial; bolha informacional; desinformação; privacidade de dados e segurança; e saúde mental e foi utilizado como pontapé das atividades das oficinas.

Os temas discutidos pelos estudantes do IFB durante o jogo serviram de pauta para a produção de fanzines. Orientados pelos extensionistas e discentes de Comunicação Comunitária, a turma foi dividida em grupos de interesse comum e realizaram um trabalho de pesquisa e produção de material com base em colagens, desenhos e mensagens de conscientização. Os assuntos escolhidos foram: desinformação; redes sociais; inteligência artificial e algoritmos; privacidade; e saúde mental. A produção dos zines foi dividida em dois momentos: no IFB Campus Brasília e na FAC/UnB, o que possibilitou também um maior diálogo de experiências e saberes entre os participantes e equipe do projeto.

Os mesmos temas foram explorados para a proposta de produto final do projeto, o jogo de tabuleiro “Navegantes”. Desta vez, a turma foi dividida em três grupos: identidade visual, logística e pesquisa para a produção conjunta que foi organizada em torno de perguntas sobre os assuntos discutidos e comportamentos em torno de situações-problemas.

As oficinas também oportunizaram duas importantes experiências para os participantes e equipe. A primeira foi a visita técnica a duas emissoras de TV com sede no Distrito Federal, uma de caráter público e outra privada, o que possibilitou o reconhecimento de suas diferenças e semelhanças, um dos pontos demandados pelas docentes do Instituto. A segunda foi a realização do mini-hackathon de educação midiática, como parte das atividades da 1ª Semana Brasileira de Educação Midiática, promovida pela Coordenação de Educação Midiática da Secretaria de Comunicação da Presidência da República. Na ocasião, estudantes do IFB apresentaram propostas para garantir uma relação mais segura e saudável com a internet e o ecossistema comunicacional tais como: atividades a serem realizadas com influenciadores, com pais e responsáveis e ainda nas escolas. Por fim, como produto de um trabalho de conclusão de curso, foi produzido um documentário sobre o projeto por uma das extensionistas de Educom.ComCom.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A experiência do Educom.ComCom em parceria com o Instituto Federal de Brasília trouxe importantes reflexões para a continuidade do projeto e, para mais além, sobre o papel da extensão universitária para o fortalecimento do campo de interface entre Comunicação e Educação. Nesse

⁵ <https://www.gov.br/secom/pt-br/assuntos/noticias/2023/10/estudantes-criam-jogos-programas-e-ate-um-navegador-de-internet-para-criancas-em-oficina-sobre-educacao-midiatica>

sentido, reforçam-se os encaminhamentos apresentados pela primeira versão da Estratégia Brasileira de Educação Midiática nas propostas conjuntas com instituições de ensino superior para o desenvolvimento de atividades que proporcionem relações mais seguras e saudáveis nas ambiências digitais. Para essa construção, que deve estar alicerçada no entendimento da extensão em sua dialogicidade, faz-se necessário considerar os saberes, experiências e proposições dos sujeitos envolvidos nessas iniciativas de maneira conciliada aos interesses de pesquisadores-extensionistas com as demandas e contextos de sua atuação.

No caso do Educom.ComCom, esse diálogo foi fortalecido por meio de atividades que proporcionaram espaços de discussão e de produção, como jogos, fanzines e propostas de intervenção que evidenciaram a importância de uma abordagem que rompa com o moralismo e que compreenda as diferentes nuances e complexidades das vivências nesses ambientes, inclusive para fortalecer a criticidade desses jovens e das intencionalidades de expressão e participação que esboçam em suas práticas cotidianas nesses espaços.

Referências

BRASIL. Secretaria de Comunicação Social. Secretaria de Políticas Digitais. Departamento de Direitos na Rede e Educação Midiática. Coordenação-geral de Educação Midiática. **Estratégia Brasileira de Educação Midiática**. Brasília: SECOM/PR, 2023. Disponível em: https://www.gov.br/secom/pt-br/assuntos/noticias/2023/10/estrategia-brasileira-de-educacao-midiatica-apresenta-as-politicas-publicas-voltadas-para-a-populacao/2023_secom-spdiigi_estrategia-brasileira-de-educacao-midiatica.pdf . Acesso em: 28. fev.2024.

FRANCO, Y. S. et al. Comunicação escolar em tempos de pandemia. **Revista Com Senso: Estudos Educacionais do Distrito Federal**, v. 7, n. 4, p. 49-59, 2020. Disponível em: <https://repositorio.unb.br/handle/10482/40013>. Acesso em: 20 mai. 2024.

HAN, B. C. **Infocracia**: digitalização e a crise da democracia. Editora Vozes, 2022.

HJARVARD, S. Miatização: conceituando a mudança social e cultural. **MATRIZES**, [S. l.], v. 8, n. 1, p. 21-44, 2014. DOI: 10.11606/issn.1982-8160.v8i1p21-44. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/matrizes/article/view/82929>. Acesso em: 28 fev. 2024.

HUI, Y. **Tecnodiversidade**. São Paulo: Ubu Editora, 2020.

MOROZOV, E. **Big tech**. São Paulo: Ubu Editora, 2018.

MARTÍN-BARBERO, J. **A comunicação na educação**. São Paulo: Contexto, 2014.

OROZCO GÓMEZ, G. La múltiple audienciación de las sociedades contemporáneas:

desafios para su investigación. **Anuario Electrónico de Estudios en Comunicación Social** “Disertaciones”, v. 11, n. 1, p. 13-25, 2018. Disponível em:
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6223235> Acesso em: 26.fev.2024.

POELL, T.; NIEBORG, D.; VAN DIJCK, J. Plataformização. **Revista Fronteiras**, v. 22, n. 1, 2020. Disponível em: https://pure.uva.nl/ws/files/50083261/Poell_et_al._Plataformizac_a_o_2020_.pdf Acesso em 26.fev.2024

SOARES, Ismar de Oliveira. Educomunicação: quando pesquisa, extensão e ensino se imbricam!. **Comunicação & Educação**, São Paulo, Brasil, v. 18, n. 1, p. 7-14, 2013. DOI: [10.11606/issn.2316-9125.v18i1p7-14](https://doi.org/10.11606/issn.2316-9125.v18i1p7-14). Disponível em:
<https://www.revistas.usp.br/comueduc/article/view/69244>.. Acesso em: 20 maio. 2024.