

## E-zine e cultura pop em uma prática pedagógica: relato de experiência

E-zine and pop culture in a pedagogical practice: experience report

Nathália Saidelles Cunha

Graziela Frainer Kmoll

Taís Steffenello Ghisleni

150

**Resumo:** E-zines podem ser utilizadas para a abordagem de temas específicos e ajudam a promover o diálogo e a troca de opiniões, o que pode ser propício para o processo de educação midiática. Dentro deste contexto, a finalidade deste artigo é realizar o relato de experiência de criação de E-zine como prática pedagógica em uma oficina para estudantes de ensino médio e superior. As características do formato e da cultura pop contextualizaram este tipo de gênero textual, o qual surge como uma forma de mídia. A partir da experiência, pode-se desenvolver habilidades sociocomunicativas, capacidade de síntese gráfica e habilidades textuais relacionadas a esse tipo de texto.

**Palavras-chave:** Educação midiática; Comunicação; Ensino; Educomunicação; Autoexpressão.

**Abstract:** E-zines can be used to address specific topics and help to promote dialogue and exchange of opinions, which can be conducive to the media education process. Within this context, the purpose of this article is to report on the experience of creating an E-zine as a pedagogical practice in a workshop for high school and higher education students. The characteristics of the format and pop culture contextualized this type of textual genre, which emerges as a form of media. From experience, one can develop socio-communicative skills, graphic synthesis capacity and textual skills related to this type of text.

**keywords:** Media education; Communication; Teaching; Educommunication; Self expression.

### Introdução

Desde a popularização da internet, o termo E-zine tem sido usado para descrever uma variedade de publicações on-line periódicas, desde revistas eletrônicas até newsletters e blogs. Embora as E-zines possam assumir muitas formas diferentes, elas geralmente são caracterizadas por um foco específico em um tópico ou área de interesse, bem como uma estrutura de conteúdo semelhante às publicações impressas. Magalhães (2016) considera que as E-zines têm se tornado cada vez mais populares nos últimos anos, à medida que mais pessoas passam a consumir conteúdo online. No entanto, além de serem



uma ótima fonte de informações sobre um determinado tema, as E-zines também podem desempenhar um papel importante na educação midiática.

De acordo com Fraga, Lemos, et. al. (2020, p. 4), educação midiática é definida como “o conjunto de habilidades para acessar, analisar, criar e participar de maneira crítica do ambiente informacional e midiático em todos os seus formatos — dos impressos aos digitais”. Os autores defendem também que o cidadão que possui educação midiática é capaz de interpretar intenção, avaliar credibilidade, resgatar contextos e identificar *fake news*.

Vale destacar que a educação midiática é uma área da educomunicação que se dedica ao estudo das mídias e dos meios de comunicação e sua relação com a educação. O propósito da educação midiática é oferecer um olhar crítico sobre as mídias e seu impacto na sociedade, bem como proporcionar um maior acesso às tecnologias da informação e comunicação. Para Soares (2014), a educomunicação dialoga com a educação e com a comunicação, buscando transformar socialmente o cidadão, desde a alfabetização até a expressão e comunicação sociopolítica. A perspectiva educacional é capaz de despertar o interesse pela educação midiática no qual, ampliando os espaços onde essas duas práticas são aplicadas à mídia e à comunicação, sua função final acaba se tornando a de fortalecer o trabalho educativo.

Nesse mesmo sentido, a educação midiática tem como papel educar o cidadão para que ele saiba ler e interpretar de forma crítica todas as informações por ele recebidas, além de fazer uma utilização inteligente das ferramentas de comunicação. Isso fortalece sua auto expressão e consolida sua participação no ambiente informacional, empoderando o cidadão e capacitando-o para exercer seu direito à liberdade de expressão (FERRARI; MACHADO; OCHS, 2020). Basicamente, a educação midiática é o processo de ensinar as pessoas a analisar e interpretar o conteúdo que eles consomem, bem como a criar e compartilhar suas próprias mensagens. E, como as E-zines são uma fonte de conteúdo on-line, elas podem fornecer um meio para que as pessoas aprendam a analisar e interpretar o que estão lendo, além de desenvolver suas próprias habilidades de escrita.



Além disso, as E-zines podem ser utilizadas para a abordagem de temas específicos, que sejam colocados em debate, pois ao permitir que os leitores comentem e compartilhem suas opiniões sobre um artigo ou postagem, as E-zines ajudam a promover o diálogo e a troca de opiniões, o que pode ser propício para o processo de educação midiática.

Criar um E-zine é uma experiência enriquecedora que pode ser utilizada como prática pedagógica. Isso permite que os estudantes explorem sua criatividade, trabalhem em equipe e desenvolvam suas habilidades de escrita, autoria, publicação e *design*, já que se trata de um produto feito e editado virtualmente, com ferramentas disponíveis na Internet. Assim sendo, os E-zines podem ser utilizados como uma forma de compartilhar conhecimento e informações sobre um determinado tema (MAGALHÃES, 2016).

Os E-zines também são uma forma de fazer com que determinado conteúdo seja acessível a um público maior, além de proporcionar o engajamento dos leitores, pela facilidade com que circulam na Internet. Quanto à variedade de temas, é igualmente ampla, incluindo desde assuntos educacionais, até temas do cotidiano, como atualidades, entretenimento e cultura. No entanto, de certa forma, todos os E-zines acabam tendo um objetivo pedagógico e/ou crítico, seja despertar o interesse do público para determinado assunto, seja aprofundar um tópico ou tema cultural.

Dentro deste contexto, a finalidade deste artigo é realizar o relato de experiência de criação de E-zine como prática pedagógica em uma oficina para estudantes de ensino médio e superior. Esse gênero textual foi contextualizado a partir de características do formato e características da cultura pop, contexto em que emerge como mídia. Dessa forma, considera-se que é possível trabalhar habilidades sociocomunicativas, características do meio, capacidade de síntese gráfica e habilidades textuais relacionadas a esse gênero de texto.

### **Educomunicação e ferramentas digitais**

De acordo com Almeida (2016), a educomunicação consiste em uma fusão entre educação e comunicação, já que a primeira é fundamental para a construção da segunda. Essa área do conhecimento surgiu como uma



sobreposição entre as duas disciplinas, buscando usar a comunicação como ferramenta para o processo de ensino e aprendizagem. Dessa forma, a educomunicação é uma vertente educacional que integra a comunicação como recurso central. Ela visa promover práticas que alinhem ambas as áreas, desenvolvendo métodos para a educação por meio da comunicação.

Segundo Soares (2014), a educomunicação é o estudo da relação entre comunicação e educação, sendo um campo cujo objetivo é criar ecossistemas de comunicativos para construir um ensino significativo. A educomunicação é uma área de estudo que se concentra na criação e no desenvolvimento de modelos de inovadores para o processo educativo e enfatiza a importância da comunicação para o ensino e aprendizagem visando criar maneiras de transmitir o conhecimento de forma eficaz. Uma das principais áreas de foco da educomunicação é o desenvolvimento de materiais educacionais inovadores, como jogos educacionais, aplicativos educacionais e outros materiais multimídia.

Segundo Machado (2003, p.51), um estudo denominado “Perfil” denominou o campo da educomunicação como tal e a partir de então, começou a conquistar espaço no campo da educação. A autora ainda relata que o Prof. Ismar Soares foi o pioneiro e coordenador desses campos de estudo: sua compreensão da relação entre comunicação e educação desenvolveu uma densidade própria e proporcionou um novo espaço de trabalho, destacando um novo perfil profissional denominado Educomunicador.

Soares foi considerado o pioneiro na identificação dessas relações no Brasil. Entre 1997 e 1999, realizou estudos com objetivo de observar e perceber como a sociedade inter-relaciona comunicação e educação. Segundo explica, a educomunicação não é uma disciplina nova, mas um paradigma que está em construção, que é composto por diversas outras categorias de análise e deve ser entendida como uma prática social com uma lógica própria (SOARES, 2003, p. 37).

Para Barroso (2020) o uso de ferramentas digitais pode ser positivo no ensino e pode auxiliar no processo educacional quando utilizadas em sala de aula como ferramentas de ensino com o apoio de recursos tecnológicos



variados, tais como slides, exercícios virtuais, vídeos, plataformas de Ensino a Distância (EAD), webconferências, lousas digitais, e-mails, armazenamento em nuvens, entre outros. As novas tecnologias estão relacionadas à interatividade e a quebra do modelo educacional, além de flexibilizar o tempo e espaço, onde o material publicado pelo professor fica de fácil acesso a todos. É preciso que o professor se habitue e se conscientize do uso da cultura digital e suas ferramentas e pense em práticas para aplicar com os alunos no âmbito escolar. Para isso, a escola precisa investir e incentivar a capacitação e qualificação profissional dos docentes sobre o uso das novas ferramentas digitais, que são grandes motivadores e incentivadores da aprendizagem e tem um grande potencial para agregar valor e qualidade na educação. Diante disso, professores possuem um grande potencial em favorecer o ensino colaborativo e deixar mais dinâmico o processo de aprendizagem, tendo em vista que a nova geração almeja um modelo de ensino que inclua as ferramentas digitais na educação.

A inteligência coletiva, conceito de Lévy (2000) que enfatiza o quanto a Internet e o ciberespaço contribuem para a democratização de acesso aos saberes, à medida que torna acessível a busca pelas informações para todos os indivíduos conectados, facilita o entendimento de que a rede torna possível um conhecimento maior do que o que cada indivíduo já possui. Segundo afirma: “[...] o Espaço do saber incita reinventar o laço social em torno do aprendizado recíproco, da sinergia das competências, da imaginação e da inteligência coletivas” (LÉVY, 2000, p. 26).

Associando a esse conceito a afirmação de Nunes (2007), as ferramentas digitais não devem somente facilitar a vida do professor e ser somente um suporte em sala de aula, mas devem ser um incentivo para que o professor adquira novas habilidades e competências e que possa de alguma forma contribuir com a vida do aluno também fora da sala de aula. Para o autor, as ferramentas digitais devem ser usadas como um meio para o professor se aproximar do aluno, para que ele possa ter acesso às suas dúvidas e questionamentos fora da sala de aula, e assim, pode ajudá-lo a crescer e se desenvolver academicamente.



## E-zines

Na década de 1930, nos Estados Unidos, surgiu o Fanzine, formato midiático que somente chegou ao Brasil em 1965, através de Edson Rontani, o qual decidiu publicar uma revista com temática de quadrinhos com o objetivo de reunir os amantes dessa arte. (NEGRI, 2005) Edson foi o responsável pelo lançamento do primeiro fanzine no Brasil. Em 12 de outubro foi lançado o boletim intitulado "Ficção", com apenas 30 exemplares, produzidos utilizando um mimeógrafo. Existiram 12 edições de "Ficção", a última foi publicada em 1970. A autora relata que alguns autores acreditam que o Fanzine surgiu apenas nos anos 1970, junto com o movimento punk na Inglaterra. O termo "Fanzine" foi criado por Russ Chauvenet em 1941 para designar publicações caseiras que eram disseminadas nos Estados Unidos e destinavam-se a trocar informações sobre diversos assuntos, por correio. O primeiro fanzine do mundo foi nomeado "The Comet" e foi produzido por Roy Palmer em 1930. (NEGRI, 2005)

Em relação à definição de formato, segundo Campos (2009), a palavra Fanzine - às vezes chamada somente de "Zine" - vem da junção de duas palavras em inglês, *fanatic* e *magazine*, que se traduzido para o português significa "revista de fã". Fanzine é uma publicação independente experimental e amadora que discute seus temas favoritos, com o objetivo de fazer amigos e fazer novas conexões entre leitores interessados no mesmo tema. No Fanzine, o autor tem total liberdade de expressão e não precisa seguir o exemplo, ele só precisa se preocupar com a própria satisfação e o contentamento de quem o lê. Uma das características mais proeminentes do Zine é sua distribuição, que geralmente é pequena e sem fins lucrativos. Em sala de aula o Fanzine tornou-se uma nova ferramenta de criação de texto por ser um recurso que incentiva a liberdade de expressão. Ele é considerado pela autora como "veículo simples de ser feito, com baixíssimo custo de produção e que possui uma força de comunicação considerável" (CAMPOS, 2009, p. 1).

Ao longo dos anos, o fanzine evoluiu junto com a internet, permitindo que qualquer pessoa, em qualquer lugar do mundo, pudesse ter acesso aos conteúdos desses pequenos jornais. Atualmente, os fanzines estão cada vez



mais populares, principalmente entre os jovens. Muitos jovens usam os fanzines como um meio de expressão e criatividade, para contar histórias, compartilhar opiniões e informações.

Além dessa natureza artesanal, o advento da tecnologia e da Internet trouxe uma nova realidade para os autores de fanzines, à qual eles tiveram que se adaptar: assim surgiu o “E-zine”, um fanzine eletrônico. Campos (2009, p.3) relata que a principal característica do E-zine é “trazer para a linguagem do computador os temas e assuntos tratados outrora nos fanzines impressos”. Os E-zines podem ser criados de várias maneiras, por exemplo, como um blog. Ainda de acordo com a autora, o Fanzine é rápido e fácil de fazer porque você não precisa de muitos recursos para criá-lo.

Certamente o meio impresso não desaparecerá, como permanecem até hoje o jornal, o livro, a revista, o boletim associativo, o panfleto, enfim todo o universo de Gutenberg que resiste há mais de 500 anos. Contudo, há que se vislumbrar as enormes possibilidades – para não dizer infinitas – que nos apresentam os meios eletrônicos, que apenas engatinham em sua revolução. Este é o grande diferencial de nossa época. A este desafio, de trilhar caminhos desconhecidos e surpreendentes, os fanzines se jogaram desde a primeira hora, fazendo jus a sua inquietação. Cabe aos editores de fanzines não só acompanhar essa trajetória de transformações, mas continuar como agentes imperativos e dinâmicos de sua história, criando caminhos de interseção entre as mídias eletrônicas e sua influência sobre os meios impressos. Por outro lado, o aprofundamento das pesquisas e estudos acadêmicos sem dúvida contribui para a compreensão desse novo tempo, tão presente, mas tão voltado para um futuro cada vez mais imediato e imprevisível. Um dos requisitos básicos para a criação de Fanzine é a criatividade, que é praticada na criação de imagens e textos para o conteúdo do Fanzine. (MAGALHÃES, 2000, p. 64).

As vantagens de criar um Fanzine são que você pode alcançar muitos leitores potenciais e pode fazer um Fanzine sobre qualquer assunto. No entanto, uma desvantagem é que o conteúdo do Fanzine pode não ser tão profundo ou bem escrito como um livro ou artigo de revista.

## Metodologia



A pesquisa qualitativa se fundamenta na argumentação, na ligação e relação entre dados, uma vez que a verdade não se comprova de forma numérica ou estatística, mas sim a partir de uma análise feita de forma detalhada. Os resultados são obtidos pela análise e interpretação dos dados adquiridos pelo pesquisador. A autora ainda afirma que “na pesquisa qualitativa, o pesquisador participa, compreende e interpreta” (MICHEL, 2015, p. 36).

Segundo Limberger (2013), relatos de experiência são textos que descrevem com precisão uma determinada experiência e podem fazer contribuições relevantes para o seu campo de atuação. É uma descrição feita a partir de um acontecimento bem-sucedido ou não, mas útil para discussão, comunicação e formação da sociedade. Essa prática traz como finalidade expor as considerações que a vivência trouxe a aquele que a viveu. As principais características desse método é que o relato é feito de forma contextualizado e objetivo, mas com aporte teórico. Nem todos os relatos são de experiências positivas, mesmo assim podendo revelar dificuldades, sendo de extrema importância, já que podem alertar para mostrar novos caminhos e para ações que podem ser evitadas.

De acordo com Mussi (2021) o relato de experiência se refere ao ato de escrever suas vivências, contribuindo assim para a produção de conhecimentos de diferentes temas e é de extrema importância para iniciar novas discussões sobre o conhecimento humano, que está ligado ao saber escolarizado e aprendizagens vindas de experiências socioculturais. É importante registrar a experiência, para que as pessoas tenham acesso e consigam, assim, compreender questões sobre diversos assuntos, bem como reproduzir o conhecimento.

A prática pedagógica foi realizada em cinco etapas. A primeira etapa consistiu em uma aula expositiva, na qual foram apresentados aos estudantes os objetivos da atividade e as ferramentas que seriam utilizadas. Na segunda etapa, os estudantes tiveram uma apresentação das ferramentas a serem utilizadas. Na terceira etapa, os estudantes foram divididos em grupos e cada grupo ficou responsável por produzir um texto para o E-zine. Na quarta etapa,





foi realizada a criação do E-zine, com o auxílio da professora e monitora. Por fim, na quinta etapa, os estudantes apresentaram o E-zine para a turma, compartilhando suas reflexões sobre o processo de produção e a experiência de criação. Ao final da atividade, foi realizada uma reflexão sobre a prática pedagógica.

### **Relato de experiência: a prática pedagógica realizada**

No segundo semestre de 2022 foi oferecida uma oficina de produção do E-zine, com duração de duas horas e meia, voltada para estudantes de ensino médio e alunos do curso de Publicidade e Propaganda da Universidade Franciscana. A oficina foi intitulada “Fanzine e cultura pop: como criar?”, cujo objetivo era apresentar um gênero textual midiático aos estudantes, com foco nas possibilidades de edição de texto e de imagem com ferramentas disponíveis na Internet. Inscreveram-se oito alunos e compareceram seis à atividade proposta.

Dessa forma, os objetivos principais da oficina foram introduzir os estudantes na criação de fanzines digitais, despertar a curiosidade dos alunos acerca de possibilidades de uso desse formato midiático, por sua versatilidade como espaço de autoria, e agregar valor ao curso de Publicidade e Propaganda, mediante o uso de práticas de criação gráfica.

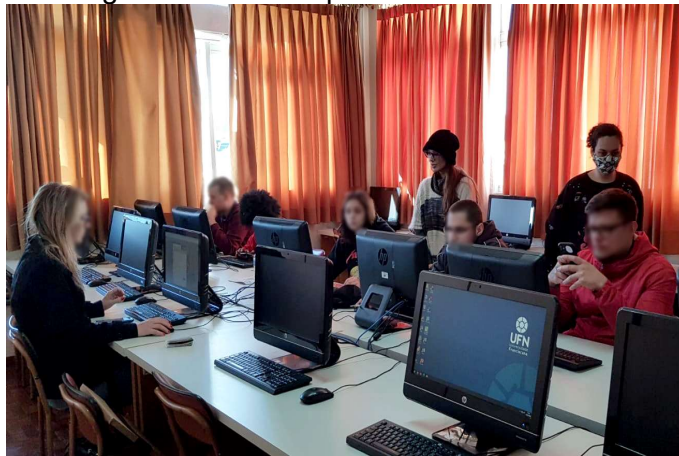
Em primeiro lugar, foi realizada uma apresentação do formato, mediante apresentação oral com uso de slides, em que foram descritos conceitos e características do E-zine. A aula expositiva dialogada sobre Fanzines exibiu um pouco da história do surgimento do Fanzine até sua versão mais atual, o E-zine. O material apresentado também contava com uma lista de ideias e conteúdos que poderiam ser utilizados para preencher as páginas de seus E-zines, além de um passo a passo para guiar os alunos na criação. No material, também constavam imagens com exemplos de Fanzines, para inspirar os alunos na criação de suas próprias revistinhas virtuais.

Em seguida, foram introduzidas as ferramentas on-line (aplicativos e drive de imagens) disponibilizadas aos estudantes para a confecção das peças.



Para quase todos os estudantes, as ferramentas on-line eram conhecidas (por exemplo, *Canva*), mas as características do E-zine eram novidade.

Figura 01 - Alunos produzindo os E-zines



Fonte: Arquivo pessoal

Assim, iniciada a atividade de produção, os alunos utilizaram a plataforma *Canva* para edição das imagens e a plataforma *Flipsnack*, para a organização e montagem das imagens editadas em formato de revista, com páginas que podem ser lidas na sequência ou “puladas”. A partir de então, os alunos começaram a selecionar temas possíveis e buscar textos e imagens pertinentes. Após a conclusão da etapa de confecção, foi feita a socialização dos E-zines criados, em que cada estudante apresentou sua criação e falou um pouco sobre o tema escolhido. Dentre os temas escolhidos estavam músicas, filmes, jogos e esportes. Os temas foram pouco aprofundados, provavelmente devido ao tempo da oficina, mas segmentados de acordo com o interesse de seus autores. A seguir, são mostradas as peças criadas, todas contendo textos escritos, imagens e edições que, visualmente, dialogam com o conteúdo tratado.

Figura 02 - E-zines criados pelos alunos



Fonte: Arquivo pessoal da oficina.

A prática pedagógica com o uso do E-zine foi importante no sentido de realizar uma atividade criativa voltada à expressão de opiniões e informações ligadas a um artefato ou tópico cultural. Além disso, a escolha do elemento foi feita pelos estudantes, para dar mais liberdade à criatividade, além de motivar o interesse pela confecção da peça gráfica. Com isso, cabe refletir o quanto essa atividade proporcionou contato com um gênero textual ainda desconhecido pela maioria dos participantes, ampliando seu repertório de gêneros midiáticos, assim como motivou a pesquisa, a escrita, a seleção de imagens e a montagem de exemplares desse gênero, motivando o desenvolvimento de ideias, a troca de saberes e as potencialidades que o meio on-line pode oferecer.

Com o uso das ferramentas on-line, foram potencializadas características próprias da era digital, tais como a autoria, o compartilhamento de ideias e a inteligência coletiva. Na posição de autor do E-zine, o estudante assume a responsabilidade pelo que é escrito e publicado, desempenhando uma função de protagonismo em relação ao texto, já que a peça é confeccionada inteiramente pelo indivíduo, fazendo uso de informações e imagens encontradas na Internet. O compartilhamento de ideias é incentivado

pelo fato de que nenhum autor escreve sozinho, todo texto requer o uso ou a menção a outras fontes de conhecimento, cabendo ao autor selecionar, recortar e ressignificar as mensagens para compor um novo texto. Por fim, a inteligência coletiva, assim como Lévy (2000) a atribui ao ciberespaço, é a construção coletiva de saberes mais amplos do que os que iniciaram essa prática pedagógica, conforme os estudantes pesquisaram sobre os tópicos, discutiram sobre os pontos que julgaram relevantes e, finalizados os E-zines, colocaram seus textos em um novo movimento, para novos leitores, proporcionando alcançar um saber mais amplo do que o que iniciou a atividade.

Os estudantes também destacaram que a utilização das ferramentas tecnológicas permitiu que pudessem trabalhar de forma mais colaborativa, compartilhando ideias e desenvolvendo as habilidades de comunicação e de trabalho em equipe. Além disso, eles destacaram que a criação do E-zine permitiu que pudessem explorar temas que não são abordados nas aulas regulares, ampliando seus horizontes e conhecimentos. O professor também destacou a importância da atividade como uma forma de incentivar a criatividade e a produção de conteúdo por parte dos estudantes, além de possibilitar o desenvolvimento de habilidades tecnológicas que são cada vez mais relevantes na sociedade atual.

### **Considerações finais**

Segundo a experiência realizada, o E-zine mostrou-se como um gênero textual útil à prática pedagógica porque proporciona a produção textual criativa de um estudante que se coloca na função de autor. A atividade de criação foi planejada pensando na diversidade de temas, dentro da cultura pop, que poderia ser explorada pelos estudantes com gostos e preferências diferentes, já que escrever sobre um tema de própria escolha, certamente, motivaria a produção.

Com relação a pontos de dificuldade a serem melhorados em práticas posteriores, observou-se que o tempo de produção dos E-zines poderia ter sido maior, para a finalização de todas as peças, já que alguns demoraram mais



tempo para editar as informações e selecionar o tópico de interesse. Também se observa, no caso do E-zine, a necessidade de se utilizar um laboratório de informática com bom acesso à internet, já que os aplicativos são realmente mais bem utilizados em uma tela de computador no caso do E-zine. Ainda assim, poderiam ter sido feitos na tela de um *smartphone*, por aplicativos disponíveis, caso houvesse limitação quanto aos equipamentos, o que não foi o caso.

Destaca-se, ainda, o quanto o formato pareceu ser novidade para os estudantes, ainda que fanzines e E-zines não sejam propriamente novos, reportem, respectivamente, aos anos de 1960 e fim dos anos 1990. O fato mais surpreendente para os estudantes pareceu a compreensão de que o E-zine provoca uma liberdade de expressão, já que é totalmente feito pelo indivíduo que o produz, com seleção de temas, enfoques, textos escritos e imagens. Dessa forma, a atividade foi positiva, também, no sentido de oferecer mais um gênero textual que possa ser utilizado pelos estudantes, com diferentes propósitos, mas, sobretudo, oferecendo uma ferramenta de autoria e criatividade própria do contexto digital.

## Referências

ALMEIDA, L. B. C. de. **Projetos de intervenção em educomunicação**. Disponível em: [https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/4615065/mod\\_resource/content/1/Projetos%20de%20Interven%C3%A7%C3%A3o.pdf](https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/4615065/mod_resource/content/1/Projetos%20de%20Interven%C3%A7%C3%A3o.pdf). Acesso em: 08 jun. 2022.

BARROSO, F.; ANTUNES, M. Tecnologia na educação: ferramentas digitais facilitadoras da prática docente. **Pesquisa e Debate em Educação**, v. 5, n. 1, p. 124–131, 2020. Disponível em: <https://periodicos.ufjf.br/index.php/RPDE/article/view/31969>. Acesso em: 23 jun. 2022.

CAMPOS, F.R. abraFANZINE: da publicação independente à sala de aula. **Txt: Leituras Transdisciplinares de Telas e Textos**, [S.l.], v. 5, n. 10, p. 65-77, fev. 2016. ISSN 1809-8150. Disponível em: <http://www.periodicos.letras.ufmg.br/index.php/txt/article/view/10053>. Acesso em: 14 jul. 2022. doi:<http://dx.doi.org/10.17851/1809-8150.5.10.65-77>.

LÉVY, P. **A Inteligência Coletiva**: por uma Antropologia do Ciberespaço. 3. ed. São Paulo: Edições Loyola, 2000.



LIMBERGER, J. B. Metodologias ativas de ensino-aprendizagem para educação farmacêutica: um relato de experiência. **Interface-Comunicação, Saúde, Educação**, v. 17, p. 969-975, 2013. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/icse/a/PFVrRFtRtnCYJR4SDW3vSTx/abstract/?lang=pt>. Acesso em: 03 nov. 2022.

MACHADO, E. S. Comunicação e Educação ou Educomunicação? **Novos Olhares**, p. 51-55, 2003.

MAGALHÃES, H. **A mutação radical dos fanzines**. 2. ed. Paraíba: Marca de Fantasia, 2016.

MICHEL, M. H. **Metodologia e Pesquisa Científica em Ciências Sociais**. 3.ed. São Paulo: Atlas, 2015.

MUSSI, R. F. de F.; FLORES, F. F.; ALMEIDA, C. B. de. Pressupostos para a elaboração de relato de experiência como conhecimento científico. **Práxis Educacional**, [S. l.], v. 17, n. 48, p. 60-77, 2021. DOI: 10.22481/praxisedu.v17i48.9010. Disponível em: <https://periodicos2.uesb.br/index.php/praxis/article/view/9010>. Acesso em: 15 jul. 2022.

NUNES, M. F. **O papel do supervisor frente às novas tecnologias**. Projeto STOA, Universidade de São Paulo, 2007. Disponível em: [https://social.stoa.usp.br/articles/0015/4271/Supervisor\\_e\\_Novas\\_Tecnologias.htm](https://social.stoa.usp.br/articles/0015/4271/Supervisor_e_Novas_Tecnologias.htm). Acesso em: 07 jul. 2022.

NEGRI, A.C. Quarenta anos de fanzine no Brasil: o pioneirismo de Edson Rontani. In: **NP–Histórias em Quadrinhos** (V Encontro dos Núcleos de Pesquisa da Intercom), realizado durante o XXVIII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação-Rio de Janeiro/RJ–de 5 a 9 de setembro de 2005. 2005.

FRAGA, E.; LEMOS, M. et. al. Guia de Impacto na Educação Midiática. In: **Redes Cordiais**, 2020. Disponível em: <https://www.redescordiais.com.br/wp-content/uploads/2020/12/GuiaImpactoV5.pdf>. Acesso em: 17 jul. 2022.

SOARES, I. de O. Entrevista com Ismar de Oliveira Soares: A Educomunicação. **Novos Olhares**, [S. l.], n. 12, p. 35-41, 2003. DOI: 10.11606/issn.2238-7714.no.2003.51389. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/novosolhares/article/view/51389>. Acesso em: 10 nov. 2021.

SOARES, I. de O. Educomunicação e Educação Midiática: vertentes históricas de aproximação entre comunicação e educação. **Comunicação & Educação**, [S. l.], v. 19, n. 2, p. 15-26, 2014. DOI: 10.11606/issn.2316-9125.v19i2p15-26. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/comueduc/article/view/72037>. Acesso em: 25 ago. 2022.



## **Sobre as autoras**

### **Nathália Saidelles Cunha**

nathaliasaidellescunha@yahoo.com.br

Aluna do Curso de Publicidade e Propaganda da Universidade Franciscana.  
Bolsista de Iniciação Científica Probic/UFN.

### **Graziela Frainer Knoll**

grazi.fknoll@gmail.com

Doutora em Estudos Linguísticos pela Universidade Federal de Santa Maria UFSM. Professora Adjunta Curso de Publicidade e Propaganda e Mestrado em Ensino de Humanidades e Linguagens. Universidade Franciscana.

### **Taís Steffenello Ghisleni**

taisghisleni@yahoo.com.br

Doutora em Comunicação (UFSM). Coordenadora do Laboratório de Pesquisa em Comunicação (LAPEC). Professora do Curso de Publicidade e Propaganda e Mestrado em Ensino de Humanidades e Linguagens. Universidade Franciscana.

