
Projeto Metacast: o uso do podcast como ferramenta de ensino-aprendizagem¹

Camila VELOSO²
Isabela BALDUINO³
Júlia SANTOS⁴
Laura MARQUES⁵
Reginaldo BARBOSA JÚNIOR⁶
Rosane ROSA⁷

Universidade Federal de Santa Maria, Santa Maria, RS

RESUMO

O presente artigo traz uma reflexão sobre a relação de coexistência de caráter aparentemente imiscível entre tecnologia e métodos de ensinios tradicionais no ambiente escolar, e como o uso do podcast pode transformar essa relação ao ser aplicado como ferramenta de ensino-aprendizagem. O projeto Metacast teve como objetivo central a elaboração de materiais didáticos que auxiliassem o educador no processo de familiarização com o podcast e suas etapas de criação. A partir da realização de oficinas com graduandos dos cursos de Pedagogia e Artes Visuais da UFSM, coletou-se informações para a produção desses materiais de maneira mais verossímil e compatível à experiência de um professor em sala de aula, levando-se em consideração as dúvidas e as dificuldades enfrentadas.

PALAVRAS-CHAVE: REA; podcast; educação; educomunicação.

1. Introdução

As redes sociais (RECUERO, 2009) e os recursos digitais que compõem o ciberespaço (MALINI, F.; ANTOUN, H., 2013) ganham cada vez mais lugar em nosso cotidiano. É custoso observar nossas vidas desassociadas do meio digital. O que fora

¹ Trabalho apresentado na DT 5 – Comunicação Multimídia do XX Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sul, realizado de 20 a 22 de junho de 2019.

² Estudante de Graduação 7º semestre do Curso de Produção Editorial da UFSM, e-mail: camilaveloso@hotmail.com

³ Estudante de Graduação 7º semestre do Curso de Produção Editorial da UFSM, e-mail: isabela_roberta@hotmail.com

⁴ Estudante de Graduação 7º semestre do Curso de Produção Editorial da UFSM, e-mail: gomesjufagundes@gmail.com

⁵ Estudante de Graduação 7º semestre do Curso de Produção Editorial da UFSM, e-mail: lauranmt@hotmail.com

⁶ Estudante de Graduação 7º semestre do Curso de Produção Editorial da UFSM, e-mail: reginaldombjunior@gmail.com

⁷ Orientadora do artigo. Professora no Departamento de Ciências da Comunicação, do Programa de Pós-graduação em Comunicação e do Programa Tecnologias Educacionais em Rede da Universidade Federal de Santa Maria. e-mail: rosaserosar@gmail.com;

iniciado a partir de um processo de convergência vai além da mudança tecnológica, alterando a relação entre tecnologias existentes, indústrias, mercados, gêneros e públicos (JENKINS, 2009, p.43). Não só as mídias mudaram, mas também a forma com que a consumimos. Pode-se perceber essas mudanças em diversas instâncias da nossa sociedade: no comércio, com aplicativos de compra; nas relações interpessoais, com as redes sociais digitais; na educação, com a incorporação de computadores, projetores e outros programas educacionais na internet.

Entretanto, ainda existe uma grande relutância em aceitar esses recursos nos ambientes educacionais escolares, principalmente na educação básica. A ideia de que as novas mídias viriam para substituir as antigas, presente na revolução digital (JENKINS, 2009, p.33), ainda permeia os ambientes tradicionais, que as encaram como imiscíveis. No entanto, esse distanciamento não acontece somente pelo fato das novas mídias ainda serem associadas a algo distrativo dentro das salas de aula, mas também pelo estranhamento que causam em quem não tem um contato próximo a elas. O governo brasileiro tem projetos que visam à inserção da tecnologia no ensino básico, demonstrando uma tentativa de inclusão digital como, por exemplo, o Programa Nacional de Formação Continuada em Tecnologia Educacional (ProInfo), que, de acordo com a descrição disponibilizada em seu site, é um programa de formação que tem como objetivo didático-pedagógico o uso das tecnologias no cotidiano escolar a partir de equipamentos, recursos digitais e multimídia. O programa nasceu em 1997 e, através dele, professores começaram a experimentar o uso de lousas digitais nas salas de aula; porém, nessas e outras iniciativas do projeto se evidenciou a falta de conhecimento e preparação necessária dos educadores para operar e utilizar as tecnologias oferecidas. Apesar de terem se passado mais de 20 anos desde o início do projeto, ainda é um desafio falar em capacitação do professor.

Além do mais, algo que deve ser levado em conta é o cotidiano dos educadores. Foi possível perceber, no desenvolvimento do projeto Metacast, por meio do contato com alunos de graduação de pedagogia e artes visuais, bem como através do diálogo com professores, a rotina exaustiva dos educadores de escolas públicas. Esses precisam conciliar as atividades escolares e horários de aula, planejamento de diferentes

matérias - de 2 ou mais classes - com vida pessoal e cursos que lhes deem capacidade técnica para se inserirem no meio digital. Percebeu-se, desse modo, as dificuldades que rondam esse profissional, que vão além da falta de capacitação técnica, estendendo-se a um contexto diário e pessoal, que acaba afetando a sua atuação em sala de aula.

Diante dos fatos apresentados, o projeto MetaCast teve como objetivo geral criar um produto didático multimídia para professores de ensino fundamental e médio que os capacitasse a utilizar o podcast como uma ferramenta educacional alternativa dentro da sala de aula. Sendo ele disponibilizado com um Recurso Educacional Aberto (REA), o material é composto por: um manual, disponível em diferentes formatos (pdf, word e indd), vídeos de tutoriais disponíveis no YouTube, ensinando como editar arquivos de áudio no software aberto Audacity, e o Metacast, um podcast com episódios de discussão sobre o próprio formato. Todos os produtos foram criados a partir das exigências e dificuldades observadas em oficinas conduzidas com alunos dos cursos de licenciatura de Pedagogia e Artes Visuais da Universidade Federal de Santa Maria. As oficinas foram essenciais como etapa inicial para se criar os produtos de acordo com o que os próprios professores - nesse caso, futuros professores - achavam necessários no material, tornando viável sua utilização em sala de aula.

O caminho até a plena utilização desses aparelhos é lento, pois, além da barreira econômica que pauta o acesso às tecnologias digitais, é necessário treinamento técnico para a utilização dessas ferramentas. Levando em conta a necessidade de treinamento, acredita-se ser fundamental ensinar professores e educadores acerca dos usos dessas novas tecnologias para que possam expandir suas práticas educacionais e seu aprendizado, assim atuando como mediadores nesse processo de produção. É nesse cenário que o podcast e todos os programas de edição e captação de áudio envolvidos em sua criação aparecem como mídia proeminente e útil para a educação.

2. DESENVOLVIMENTO

Para embasar o projeto, foram selecionados alguns conceitos chaves, dentre eles: Educomunicação, Podcast, Licenças Abertas, Educação aberta e Recursos

Educacionais Abertos, que ajudaram a entender como estruturar o MetaCast e que tipo de projetos similares já foram realizados utilizando desses mesmos termos.

2.1. Educomunicação

Um conceito que se relaciona a essa nova maneira de utilizar as tecnologias para construir conhecimentos é o de *Educomunicação*. Esse, como o próprio nome já diz, promove a união entre as áreas da educação e da comunicação, sendo considerado um campo que incentiva a formação crítica do cidadão, definido por:

Integrar às práticas educativas o estudo sistemático dos sistemas de comunicação (cumprir o que solicita os PCNs no que diz respeito a observar como os meios de comunicação agem na sociedade e buscar formas de colaborar com nossos alunos para conviverem com eles de forma positiva, sem se deixarem manipular). [...] criar e fortalecer ecossistemas comunicativos em espaços educativos. [...] e melhorar o coeficiente expressivo e comunicativo das ações educativas; como o uso dos recursos de comunicação (rádio, jornal, vídeo, internet) no processo de aprendizagem. (SOARES, 2018, p.1).

Projetos como o Programa da Escola Interativa, coordenado pela Cipó, uma associação civil sem fins lucrativos atuante na Bahia, adotam a educação pela comunicação em escolas públicas e lutam pela incorporação desse método de ensino em uma política pública, já que, embora obtenha sucesso, são necessários muitos recursos, por vezes indisponíveis, para trabalhar com essa metodologia. Eles acreditam que, ao “[...] utilizar a comunicação de forma democrática, participativa e educativa, jovens podem criar produtos capazes de transver o mundo, cujos conteúdo e processo de elaboração conferem um outro sentido à sua própria história, da sua comunidade, cidade ou país”.

No mesmo sentido, pode-se perceber essas ferramentas comunicacionais como espaços culturais que compõem as formas sociais subjetivas que influenciam nossa forma de ler o mundo e apresentam relações pedagógicas dentro do nosso cotidiano. Como traz Paula Andrade (2016, p. 72), em sua tese *Pedagogias culturais: Uma cartografia das (re)invenções do conceito*, “Uma das principais características do imperativo pedagógico contemporâneo é a existência de relações de ensino e aprendizagem em diferentes espaços sociais regulados pela cultura”, ou seja, enquanto

consumidores de produtos culturais, estamos em constante processo de assimilação de conhecimentos dessa cultura vivida.

Quando se pensa no uso das mídias dentro de escola, hoje, não se está mais preso a atividades como fazer o aluno assistir a um filme por obrigação, pois existem maneiras diferentes de perceber os espaços culturais – a televisão, a internet, os livros, o cinema... – e vincular essas relações com o ambiente institucional da educação, seja escola ou universidade. Em outras palavras, apoiando os debates em sala de aula, os processos pedagógicos precisam ser mais dinâmicos e presentear o aluno com aquilo que os meios culturais de certa forma já dão a ele: o poder de ajudar a construir o seu próprio conhecimento (retomando novamente Paulo Freire e sua educação emancipatória).

2.2. Podcast

É importante contextualizar o que é Podcast: segundo o site Mundo Podcast, é uma mídia de transmissão de informação. Porém, entende-se que esse conceito é ultrapassado, uma vez que o conhecimento é construído e não transmitido. O podcast é semelhante a um programa de rádio, porém apresenta certas especificidades, como, por exemplo, o conteúdo produzido sob demanda, ou seja, programas mais específicos que tratam com um público-alvo determinado. Por conta disso, é muito comum encontrar podcasts de diferentes temáticas e bem específicas, como cinema, música, literatura, futebol, games e etc. Além disso, uma das características principais do podcast é seu fácil acesso e consumo. Geralmente são gratuitos e estão disponibilizados em diversas plataformas como o SoundCloud, Spotify, Itunes, YouTube, etc. O usuário pode ouvi-lo através do seu smartphone, tablet ou notebook, podendo optar por baixar o arquivo para ouvi-lo mais tarde.

Através do uso do podcast como ferramenta de ensino-aprendizagem, os alunos estariam sendo incentivados a criar seu próprio podcast, motivando sua autonomia criativa e, conseqüentemente, quebrando a hierarquia aluno-professor e estimulando seu senso crítico à medida que fomenta debates e reflexões. Já os educadores, além de exercerem o papel de mediadores durante essas atividades, estariam cooperando para o progresso do ramo educacional ao compartilhar suas experiências com esse tipo de

atividade, ajudando outros alunos e professores, da sua própria cidade ou de outras partes do país, a terem mais familiaridade com essas ferramentas educacionais.

Assim, o manual bem como os outros produtos desenvolvidos estão licenciados de forma aberta - sob licenças abertas como o Creative Commons - e se encontram disponíveis para *download* gratuito em uma pasta colaborativa no Drive. Essas licenças são menos restritivas e concedem maior flexibilidade, permitindo modificações, usos não-comerciais e comerciais do material. O Creative Commons, segundo o próprio site, “[...] é uma organização sem fins lucrativos que permite o compartilhamento e usos da criatividade e do conhecimento através de instrumentos jurídicos gratuitos”. Em síntese, essa organização possui o foco de elaborar e garantir a manutenção de licenças livres internacionalmente.

As licenças de direitos autorais são padronizadas e simples e buscam expandir a quantidade de obras disponíveis ao público. Segundo eles (CREATIVE COMMONS, 2018, s.p.), “[...] a ideia de acesso universal à pesquisa, educação e cultura é possível graças a Internet, mas os nossos sistemas jurídicos e sociais nem sempre permitem que essa ideia seja colocada em prática”. Por isso, decidiram oferecer essa estrutura livre, que cria o equilíbrio entre a realidade da internet e as leis dos direitos autorais. Com isso, promovendo ainda mais o uso e o reuso de novos recursos educacionais, incentivando a inclusão e o acesso a esses materiais em escolas que não possuem muitos recursos à disposição. Portanto, é de total interesse do projeto que todos os materiais elaborados e disponíveis estejam sob alguma licença do Creative Commons, partindo do conceito de “educação aberta”, que, segundo o site Iniciativa Educação Aberta, é um movimento educacional que visa permitir o livre acesso a oportunidades de aprendizagem. Esse conceito é fundamental para uma nova visão do processo educativo, fomentando uma cultura de colaboração e compartilhamento, segundo afirma o professor Tel Amiel (apud DUARTE, 2015), coordenador da Cátedra Unesco de Educação Aberta, inaugurada em 2014 na Universidade Estadual de Campinas (Unicamp).

Quando você tem acesso a recursos [educacionais] que são abertos, tanto da perspectiva mais técnica, usando software livre, usando padrões que são facilmente entendidos por diferentes softwares, mas também na questão legal, onde você tem a permissão de fazer uso de alguma coisa, fica mais fácil

compartilhar recursos, criar cursos, criar oportunidades e simplesmente compartilhar conhecimento entre as pessoas. (AMIEL apud DUARTE, 2015, n.p.)

Quando se analisa o tema do projeto, que diz respeito aos REA e ao Podcast, junto à educação brasileira, pode-se observar que a situação educacional no Brasil segue um modelo habitual e precário. Geralmente são utilizados em sala de aula recursos como o livro didático e, por vezes, alguma dinâmica. Recursos midiáticos e digitais raramente são utilizados, tanto pela relutância quanto pela falta de recursos e capacitação dos professores.

A proposta é gerar a apropriação do Podcast como um meio educacional para que professores e alunos possam criar algo novo dentro dessa linguagem. Portanto, o conceito de educação de Paulo Freire se mostra uma das bases do projeto. Para Freire (1999), a educação deveria ser uma prática de liberdade, um diálogo horizontal entre o professor e o aluno. A condição de autoria como citada no capítulo “O Direito ao exercício da autoria” (ROSA, 2018), do livro “Desafios: Editoração em tempos de Convergência”, não está presente no método educacional atual, que se baseia em repetições conteudistas, não permitindo que o aluno se expresse e tenha autonomia para tirar suas próprias conclusões, desenvolver um pensamento crítico e criar novas discussões com a base que lhes foi dada. Entretanto, para que esse processo ocorra, é necessária uma reformulação no formato de ensino, de maneira que ocorra a reversão de uma situação de poder instituído (KRAMER, 2003). O aluno passaria então de sujeito passivo para um sujeito ativo, não absorvendo conteúdo, mas sendo livre para exercer coautoria.

A criação de um Podcast exercita o pensamento crítico, a colaboração entre professores e estudantes e a habilidade das crianças de buscar conhecimentos por si só. A inserção desse tipo de plataforma como um método de aprendizado quebra a submissão dos estudantes, exigindo que se posicionem e participem da construção do conhecimento, o que difere dos materiais didáticos e dos sistemas de avaliação que contribuem para que seja replicado “o traço da obediência e da conformação” (KRAMER, 2003, p.63). Portanto, a proposta de Freire encontra um terreno oportuno

para florescer em nosso projeto, e o grupo pretende, assim como Freire elaborou um dia, oferecer:

[...] uma educação que levasse o homem a uma nova postura diante dos problemas de seu tempo e de seu espaço. A da intimidade com eles. A da pesquisa ao invés da mera, perigosa e enfadonha repetição de trechos e de afirmações desconectadas das suas condições mesmas de vida. A educação do “eu me maravilho” e não apenas do “eu fabrico”. (FREIRE, 1999, p. 93)

A prática do Podcast não entra como solução de alguns dos problemas educacionais que o Brasil enfrenta, e o grupo não pretende com ele oferecer respostas para os anseios de Freire. Aliás, o próprio autor elaborou seu método de ensino - 1960 educação para adultos - e esse se mostrou eficaz e funcional. Portanto, o grupo pretende oferecer novos instrumentos para o conceito de Freire. Percebeu-se que, no século XXI, incentivar o uso de tecnologias e linguagens em áudio na sala de aula pode corroborar para uma educação mais participativa e útil para os estudantes, uma vez que estão inseridos em um mundo de audiovisual e o conhecimento nessa área pode ajudá-los a se comunicar com o mundo de maneira eficaz.

Os Produtos

Para a elaboração do manual digital, primeiramente reuniu-se os dados coletados nas oficinas com os *feedbacks* dos alunos. Depois, coletou-se referências gráficas e realizou-se a escrita do conteúdo que iria compor cada seção, selecionando imagens e prints que apareceram no produto final. Após ter todo o conteúdo em mãos, fez-se uma revisão gramatical do conteúdo e, só então, o processo de diagramação foi iniciado. O projeto gráfico foi pensado para ser acessível, limpo e objetivo, o que justifica a escolha de cores apenas nos detalhes - em verde, azul e roxo. As fontes escolhidas foram elencadas após uma breve pesquisa em materiais didáticos em circulação, objetivando a harmonia com a paleta de cores e conteúdo. Além disso, foi pensado para ser usado em ambiente digital. O produto final possui 50 páginas de material sobre o que é um podcast, por que ele é um bom recurso educacional e como efetuar a criação de um podcast. Os capítulos se dividem da seguinte forma: *Capítulo 1. Podcast, ferramentas digitais e educação, capítulo. 2. Usos e Práticas, capítulo. 3. Relato das Experiências.*

Para a realização dos vídeos tutoriais, que são uma série de nove episódios (Como baixar o software Audacity?; Como importar o áudio para o Audacity?; Arquivo de áudio não abre, e agora?; Adicionando trilha sonora; Como deletar ou silenciar um áudio; Como amplificar um áudio; Como duplicar ou separar seu arquivo de áudio; Como retirar ruídos; Como nivelar o áudio; Como exportar o áudio), os seguintes passos foram seguidos:

1. Escrever passo-a-passo sobre a edição.
2. Estruturar roteiro para guiar a produção dos vídeos.
3. Gravação da tela do computador - os vídeos seguem esse formato.
4. Coleta de efeitos sonoros.
5. Gravação da narração do vídeo com o microfone da integrante do grupo.
6. Finalização dos arquivos.
7. Acrescentação de legendas para fins de acessibilidade.

Já para a criação dos episódios do Metacast, primeiramente elaborou-se três roteiros de acordo com a divisão temática, sendo que o primeiro e mais introdutório foi gravado e finalizado antes das oficinas. Esse episódio fala sobre a origem do termo podcast, o que é, quais suas características e os diferentes tipos de podcast. O segundo episódio fala sobre a etapa de produção e o terceiro aborda a pós-produção de um podcast, ou seja, a etapa de edição. O quarto e último episódio é uma entrevista com a professora Rosane Rosa sobre educação e tecnologia, as dificuldades dos professores de enxergarem novas ferramentas educacionais como positivas e o papel do produtor editorial nesse cenário.

Publicação do Material

Uma das propostas do projeto era a sua publicação como um Recurso Educacional Aberto, e para isso ele deveria se adequar aos padrões exigidos para ser considerado um REA. Entre alguns critérios estão: acesso fácil, não ser burocrático, download fácil e conteúdo editável (DUARTE, 2015). Por isso, os produtos foram alocados em uma pasta no Google Drive e no site da editora EduMix, ligada ao curso de Produção Editorial da UFSM. A pasta colaborativa no Drive abarca todo o conteúdo

criado, facilitando o acesso a todos os componentes do projeto. Essa pasta estará disponível por tempo indeterminado para quem tiver interesse em utilizar os materiais. Ademais, esse link estará disponível no site da editora EduMix, permitindo divulgar não só o projeto, mas também o curso de Produção Editorial e a própria editora.

Além disso, buscou-se concentrar todo o conteúdo no canal do Youtube⁸ do projeto, publicando todos os materiais em vídeo (os tutoriais e os podcasts), organizados através da ferramenta “playlists” disponível pela própria plataforma. Ainda disponibilizou-se, na descrição de cada vídeo e na aba “Sobre” do canal, pequena explicação sobre o projeto e o link para a pasta no Drive. Já os podcasts foram publicados na plataforma online de publicação de áudio, SoundCloud⁹, e também continham na descrição de cada episódio uma explicação sobre o projeto e o link para a pasta colaborativa do Drive.

Considerações Finais

Os resultados obtidos com a realização do projeto foram extremamente positivos, tanto em relação ao produto em si quanto pelas oficinas aplicadas. O contato com os alunos de artes visuais e pedagogia foi gratificante, pois todos estavam interessados em aprender a utilizar essa nova ferramenta. Além disso, ambas as professoras responsáveis pelas turmas elogiaram a atitude do grupo de ir conferir as necessidades dos alunos e professores antes de produzir algo voltado para uma especialidade que não era de sua área, ressaltando que os espaços universitários funcionam, muitas vezes, como pólos isolados que não conversam entre si. Uma das professoras também ficou totalmente surpresa ao ver uma aluna que nunca tinha participado de algo em sala de aula, por ser extremamente tímida, falar no podcast. Após o feedback das oficinas, ficaram visíveis os benefícios que o podcast poderia trazer para a sala de aula e a viabilidade do projeto.

O Metacast é um projeto totalmente digital e acessível, isso porque, enquanto grupo e estudantes de comunicação, sabe-se das possibilidades das novas plataformas

⁸ **Canal MetaCast.** Disponível em:

<https://www.youtube.com/channel/UC3nBNW8pzye9zlvRgr8jGzw/featured?view_as=subscriber>.

⁹ **Podcast MetaCast.** Disponível em: <<https://soundcloud.com/user-944527595>>.

para o ensino-aprendizagem e entende-se que, para a realização de uma educação aberta e integradora, a digitalização dos conhecimentos é indispensável. Assim, o Recurso Educacional Aberto possibilita ao usuário perpassar pelos 5 R de abertura: (Re)ter, (Re)utilizar, (Re)visar, (Re)mixar e (Re)distribuir. Dessa maneira, conseguiu-se não só criar produtos viáveis e acessíveis para a realidade fora da universidade, como também pode-se nesse processo fazer uma reflexão valiosa sobre educação e comunicação nos dias de hoje.

REFERÊNCIAS

- ANDRADE, P. D. **Pedagogias culturais: uma cartografia das (re)invenções do conceito**. Disponível em: <<https://lume.ufrgs.br/handle/10183/143723>>. Acesso em: 8 set.2018.
- CREATIVE COMMONS. **Licenças**. Disponível em: <<https://creativecommons.org>>. Acesso em: 08 set.2018.
- DUARTE, F. **REA: entenda o que são recursos educacionais abertos**. Disponível em: <<http://www.ebc.com.br/educacao/2015/09/rea-entenda-o-que-sao-os-recursos-educacionais-abertos>>. Acesso em: 8 set.2018.
- FREIRE, P. **Educação como Prática de liberdade**. São Paulo: Paz e Terra, 1999. 23^a ed. Disponível em: <http://www.dhnet.org.br/direitos/militantes/paulofreire/livro_freire_educacao_pratica_liberdade.pdf> . Acesso em: 8 set 2018.
- INICIATIVA EDUCAÇÃO ABERTA. **Perguntas Frequentes**. Disponível em: <<https://aberta.org.br/faq/>>. Acesso em: 8 set 2018.
- INSTITUTO EDUCADIGITAL. **Nossa forma de atuar**. Disponível em: <<http://www.educadigital.org.br/site/atuacao/nossa-forma-de-atuar/>>. Acesso em: 8 set 2018.
- KRAMER, S.; BAZÍLIO, L. (Orgs). **Infância, educação e direitos humanos**. São Paulo: Cortez Editora, 2003
- MALINI, F.; ANTOUN, H. **A internet e a Rua**. Editora Sulinas: Porto Alegre, 2013.
- MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO. **Proinfo Integrado**. Disponível em: <<http://portal.mec.gov.br/escola-de-gestores-da-educacao-basica/271-programas-e-acoes-1921564125/seed-1182001145/13156-proinfo-integrado>>. Acesso em: 9 set 2018.
- RECUERO, R. **Redes sociais na internet**. 2. ed. Porto Alegre: Sulina, 2009.

RECURSOS EDUCACIONAIS ABERTOS. **Perguntas Frequentes**. Disponível em:
<<http://www.rea.net.br/site/faq/#a2>>. Acesso em: 08 set 2018.

ROSA, R. Direito ao exercício da autoria. In: BOMFÁ, Cláudia (Org). **Desafios: editoração em tempos de convergência**. Santa Maria: Editora PE.com, 2018, p. 111-123.

SHIRKY, C. **Lá vem todo mundo: o poder de organizar sem organizações**. Rio de Janeiro: Zahr, 2012.

SOARES, I. **Mas, afinal o que é Educomunicação?** Disponível em:
<<http://www.usp.br/nce/?wcp=/aeducomunicacao/texto,2,231,25>>. Acesso em: 12 set 2018.

JENKINS, H. **Cultura da Convergência**. São Paulo: Aleph, 2008.