

# Colaboração para a integração entre o IFPB – Campus Cabedelo e a comunidade externa através de ações educomunicativas

Bruna de Araújo Campos <sup>[1]</sup>, Fabianne Azevedo dos Santos <sup>[2]</sup>, Vítor Feitosa Nicolau <sup>[3]</sup>, Rebeca Vinagre Farias <sup>[4]</sup>.

[1] bruna.campos@academico.ifpb.edu.br. [2] fabianne.santos@ifpb.edu.br. [3] vitor.nicolau@ifpb.edu.br. [4] rebeca.farias@ifpb.edu.br. IFPB/CSTDG.

## RESUMO

A qualidade da educação é fundamental para o desenvolvimento socioeconômico de um país. Ela está ligada à porcentagem do Produto Interno Bruto (PIB) destinada à área, mas também à expansão das boas práticas educativas. É o caso da metodologia da educomunicação, a qual sugere uma interferência a partir de algumas linhas como: uso das mídias na educação, produção de conteúdos educativos e prática epistemológica e experimental de conceitos, estimulando os alunos a serem mais participativos para questionarem e debaterem problemas do cotidiano. A presente pesquisa se propôs, portanto, a auxiliar o processo de ensino-aprendizagem dos alunos do Curso Técnico Integrado em Multimídia (CTIM) do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia da Paraíba (IFPB – Campus Cabedelo) e sua integração com a comunidade, trocando experiências com discentes da rede pública através de mídias educacionais. O método foi dividido em etapas que vão desde o apanhado teórico até a produção. Durante o Encontro Nacional de Extensionistas do IFPB 2017 (ENEX), foi apresentado aos alunos da Escola Estadual de Ensino Fundamental e Médio Izaura Falcão de Carvalho (Lucena-PB) um jogo e um fanzine desenvolvido pelo CTIM. Lá, observou-se o interesse dos estudantes pelos temas trazidos (conteúdo de disciplinas e informações sobre o ENEX) e a contribuição do trabalho para diferenciar a prática em sala de aula.

**Palavras-chave:** Educomunicação. Integração. Comunidade. Multimídia. Jogos educacionais.

## ABSTRACT

*The quality of education is fundamental to the socioeconomic development of a country. It is linked to the percentage of Gross Domestic Product (GDP) earmarked for the area, and also to the expansion of good educational practices, just like the methodology of educommunication, an interdepartmental approach to some disciplines such as: The use of media in education, production of educational content and Epistemological and experimental practices of concepts, which encourage students to participate more actively in debating problems. The present research proposes, therefore, to assist the teaching-learning process of students of the Multimedia Technical Course (CTIM) of the Federal Institute of Education, Science and Technology of Paraíba (IFPB - Campus Cabedelo) and its integration with the community, exchanging experiences with public school students through educational media. The method was divided into steps ranging from knowledge to production. During the National Extension Meeting of the IFPB 2017 (ENEX), a game and fanzine developed by the CTIM was presented to the students of the State Elementary and Secondary School Izaura Falcão de Carvalho (Lucena-PB). There, we could see students' interest in the topics discussed (content of subjects and information about ENEX). We also saw the contribution of this work to the practice in the classroom.*

**Keywords:** Educommunication. Integration. Community. Multimedia. Educational games.

## 1 Introdução

De acordo com Silva (2013), a Educomunicação é um campo de estudo e de intervenção social que se propõe ao engajamento consciente dos indivíduos na estrutura social a qual pertencem. Este novo campo busca refletir acerca do uso das tecnologias a fim de estimular sua utilização em prol de uma real democratização. Segue, então, algumas linhas básicas como: educação para a mídia; uso das mídias na educação; produção de conteúdos educativos; gestão democrática das mídias; e prática epistemológica e experimental de conceitos, estimulando as pessoas a serem mais participativas para vivenciarem, questionarem e debaterem problemas do cotidiano. Consciente disso, apoiando-se em um levantamento bibliográfico sobre o tema — cujas pesquisas demonstram o potencial pedagógico através de relatos de iniciativas bem-sucedidas no campo<sup>1</sup> —, o presente trabalho teve o intuito de realizar, junto aos alunos da turma pioneira do Curso Técnico Integrado em Multimídia (CTIM) do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia da Paraíba (IFPB – Campus Cabedelo), composta por 40 estudantes, um projeto educacional durante o ano letivo de 2017. Afinal, de acordo com Santana e Vital (2010), o uso de recursos de mídias só tem função social relacionada à educação quando está vinculado a um projeto educacional que norteia os procedimentos pedagógicos.

Sendo assim, os principais objetivos foram a contribuição ao desempenho acadêmico dos estudantes e a integração da comunidade do IFPB – Campus Cabedelo com a comunidade externa, pois, muitas vezes, são desconhecidas e pouco divulgadas as ações do Instituto no município. A iniciativa foi aprovada durante a chamada do edital Interconecta como parte de um programa de incentivo à pesquisa voltada ao desenvolvimento de soluções institucionais na linha de processos pedagógicos e metodológicos educacionais.

1 O professor e pesquisador Ismar de Oliveira Soares (NCE/USP) criou, em 2002, o Projeto Educom.TV (primeiro curso online da USP, destinado à formação de dois mil professores do estado de São Paulo sobre o emprego da linguagem audiovisual na escola sob a perspectiva da educação). Promoveu, entre 2001 e 2004, o Projeto Educom.rádio (formação de 11 mil professores e alunos da rede municipal de ensino de São Paulo para o uso educacional das linguagens midiáticas no espaço escolar). Dirigiu, entre 2006 e 2007, o Projeto Educom.rádio-Centro Oeste junto a 80 escolas de Goiás, Mato Grosso e Mato Grosso do Sul numa parceria com o MEC.

O projeto, que contou com a participação de docentes e estudantes do Curso Superior de Tecnologia em Design Gráfico (CSTDG), consistia na criação, desenvolvimento e produção de mídias com teor informativo e didático. Esse material seria, então, divulgado em escolas públicas da região, onde a repercussão desse trabalho pudesse ser observada e analisada para estudo da influência da metodologia educacional no ambiente escolar, além de estreitar laços entre as comunidades interna e externa do IFPB – Campus Cabedelo através dessa vivência, contribuindo positivamente para a performance acadêmica de todos os discentes participantes.

Segundo Barros [20--], em termos gerais, a educação é conceituada como o método de ensino no qual a comunicação em massa e a mídia em geral são usadas como elemento de educação. É também um campo de convergência entre a educação e outras ciências humanas que começou a surgir a partir dos anos 70, na Escola de Comunicação e Artes da Universidade de São Paulo (USP). Pode ser considerada, inclusive, um princípio pedagógico com finalidade de propor a construção de ecossistemas comunicativos<sup>2</sup>, abertos e criativos, com relação horizontalizada entre os participantes e a produção colaborativa de conteúdos, utilizando diversas linguagens e instrumentos de expressão, arte e comunicação como, por exemplo, o uso de rádio escola, *web rádio*, jornal comunitário, *videogames*, *softwares* de aprendizagem *online*, *blogs*, fotografia, produção de notícias para veiculação em mídias livres etc.

Dessa maneira, considerando os recursos adquiridos pela instituição para a execução das tarefas, foi determinado o plano de ação para os próximos meses: criação de dois jogos didáticos e um fanzine<sup>3</sup>. Foi criada também uma página na rede social *Facebook*, na qual os alunos puderam divulgar todas as atividades realizadas e escrever o que aprenderam sobre os fundamentos da educação.

2 A expressão ‘ecossistema comunicativo’ — inicialmente utilizada pelo semiólogo Jesús-Martín Barbero, refletindo sobre meios e tecnologias — está incorporada ao conceito de educação e traduz o conjunto de atores de uma prática educacional e seus espaços de interação.

3 A palavra ‘fanzine’ nasceu da redução fônica da expressão *fanatic magazine*. Ela provém da combinação do final do vocábulo ‘*magazine*’, que tem o sentido de ‘*revista*’, com o início de ‘*fanatic*’. Trata-se de um veículo editado por um fã, seja de *graphic novels*, obras de ficção científica, ou de poemas, músicas, filmes, *videogames*, entre outras temáticas incorporadas por estas publicações.

A comunidade externa foi representada pela Escola Estadual de Ensino Fundamental e Médio Izaura Falcão de Carvalho, no município vizinho de Lucena-PB, onde alguns dos trabalhos produzidos foram apresentados durante o Encontro de Extensionistas do IFPB (ENEX 2017), em agosto do ano citado.

A escola deixou de ser a única fonte de conhecimento para os jovens. O desenvolvimento de novas tecnologias eletrônicas, cada vez mais acessíveis, alia-se à crescente presença da mídia no cotidiano das pessoas. Por isso, torna-se imprescindível discutir e trabalhar a importância da comunicação interna com atividades lúdicas envolvendo os assuntos didáticos vistos em sala de aula como meio facilitador do entrosamento social e de práticas pedagógicas no ambiente escolar. É preciso, além disso, relacionar esses aprendizados internos com a comunidade externa como meio de divulgação do conhecimento de dentro para fora da escola e vice-versa, pois a construção partilhada do conhecimento só ocorre mediada por relações dialéticas entre os homens e o mundo (FREIRE, 1983). Esse projeto tende a incentivar que o aluno educando passe a ser ator principal de seu próprio processo de desenvolvimento intelectual, falando do que ele aprende na escola e na vida e sua visão sobre o que lhe cerca, atuando diretamente na construção de processos comunicativos na escola e na comunidade (pais, professores, funcionários e público externo).

## 2 Referencial teórico

De acordo com Maciel, Maros e Schmidt (2010), o método de relacionar a educação com a comunicação ajuda a aproveitar o espaço escolar para o exercício do livre fluxo democrático da informação, onde o aluno pode se expressar e debater questões que lhe interessem. Contudo, é importante lembrar que a educomunicação não é simplesmente um método que prevê a utilização, na educação, dos instrumentos e das tecnologias da comunicação. Ela se propõe a fazer uma reflexão sobre as formas tradicionais e hegemônicas de comunicação e sua influência na formação do imaginário da sociedade, como defendem Lima e Oliveira (2013). Esse método trata de aspectos fundamentais da epistemologia da comunicação, mostrando que elementos como o lugar de fala, a hegemonia econômica e os formatos da comunicação de massa tradicional desempenham um papel importante na formação do sentido das mensagens.

Ainda segundo Lima e Oliveira (2013), a educomunicação pode ser vista como um desdobramento da comunicação popular comunitária, ou até mesmo como parte integrante dessa modalidade de comunicação, pois ela é uma forma diferente de produzir e refletir sobre a mídia, tendo como foco os interesses comunitários. Assim como a comunicação comunitária, seu objetivo é suscitar a reflexão de um grupo determinado de pessoas em torno de questões envolvendo a cidadania e as identidades culturais, tudo isso tendo como suporte a mídia, que reflete os embates pelo poder na sociedade e a construção de identidades alternativas ao mundo do consumo. Em razão disso, a educomunicação é um caminho promissor para divulgar os problemas, os projetos entre a comunidade e a escola e, com isso, fazer um canal entre as partes, estreitando a relação e aumentando a participação, fazendo com que os assuntos tratados fiquem mais acessíveis para serem discutidos pelos envolvidos.

Isso tanto serve para o interesse estudantil, como também tenta expressar os interesses da comunidade de ser ouvida e, com isso, se unir para a busca do conhecimento. Dessa forma, todos são beneficiados: a comunidade acadêmica, que aprende com os problemas reais, e a comunidade do município, que é favorecida com as informações compartilhadas com a instituição.

Diante do exposto, entre os suportes escolhidos para a realização das atividades, o fanzine se encaixou bem na proposta, por trazer um material com o ponto de vista dos alunos sobre os temas que eles mesmos escolheram discutir. Por outro lado, os jogos educativos demonstraram ser uma excelente ferramenta de arte e comunicação, com potencialidades e propósitos que vão ao encontro de muitos dos objetivos da educomunicação, como pode ser visto na seguinte afirmativa: "os jogos favorecem o domínio das habilidades de comunicação, nas suas várias formas, facilitando a auto-expressão" (GIOCA, 2001, p. 22). Antes disso, Kishimoto (1994, p. 28) já pregava que

o desenvolvimento do aspecto lúdico facilita a aprendizagem, o desenvolvimento pessoal, social e cultural, colabora para uma boa saúde mental, prepara para um estado interior fértil, facilita os processos de socialização, comunicação, expressão e construção do conhecimento.

Moratori (2003, p. 9) completa:

o jogo pode ser considerado como um importante meio educacional, pois propicia um desenvolvimento integral e dinâmico nas áreas cognitiva, afetiva, linguística, social, moral e motora, além de contribuir para a construção da autonomia, criticidade, criatividade, responsabilidade e cooperação das crianças e adolescentes.

Em síntese, a influência do pensamento freireano (educação dialógica) sobre o campo da educomunicação deixa claro que o foco não deve estar na emissão (sujeita a censuras e manipulação de acordo com o contexto sociopolítico de dado momento) e nem na recepção da mensagem pelo aluno, mas sim no processo comunicativo e de construção do conhecimento, ou seja, na ação.

### 3 Método da pesquisa

A metodologia de pesquisa foi essencialmente qualitativa: observações, análise textual de entrevistas e pesquisa bibliográfica. Na primeira etapa, foi feito um apanhado teórico sobre a história, a geografia e o comportamento dos que constituem o IFPB — Campus Cabedelo e também a comunidade do município e suas características; esses dados foram fornecidos pelo Núcleo de Pesquisa e Defesa do Patrimônio Cultural de Cabedelo (NUPACC), parceiro do projeto. Além disso, foi feito um levantamento bibliográfico sobre a influência da comunicação na educação que serviu como base para a realização das atividades.

Enquanto isso, duas fichas foram entregues aos alunos do CTIM para coleta de informações: a primeira tratava sobre a realidade socioeconômica de cada família, com perguntas sobre o nível de escolaridade dos pais, número de pessoas que compartilhavam a residência e outras questões como o desempenho escolar nas instituições onde estudaram anteriormente, disciplinas que mais se interessam e expectativas em relação ao projeto integrador; na segunda, eles puderam marcar as opções “Muitíssima”, “Bastante”, “Alguma”, “Pouca” ou “Nenhuma Dificuldade” em alternativas como “Interagir com os professores”, “Ter bons resultados nas avaliações”, “Participar ativamente das aulas” etc., em relação ao ingresso no curso integrado em multimídia. Ainda houve um terceiro questionário no qual os discentes puderam dissertar sobre quais matérias tinham mais dificuldade

e sugerir propostas para melhorar o processo de ensino-aprendizagem.

A partir da análise das fichas, observadas as principais dificuldades, foi traçado um plano de ação para a criação de jogos. O primeiro abarcou as disciplinas de Matemática, Informática, Inglês, Artes, Educação Física, cultura local e questões ambientais. O segundo dedicou-se a conteúdos curriculares de Biologia e Física. Foi elaborado também um fanzine (Figura 1) sobre assuntos variados; entre eles, o campo da educomunicação, a visão deles sobre a cidade de Cabedelo e o IFPB.

#### 3.1 *Dobble*

A referência escolhida para o primeiro trabalho foi o premiado *Dobble* (um jogo de cartas cujo princípio é o reconhecimento de padrões), por ser de fácil confecção e distribuição. Esse jogo é composto por 55 cartas, sendo que cada uma delas possui 8 de 57 símbolos possíveis e cada carta tem somente um símbolo em comum com qualquer outra do baralho. O objetivo de cada um dos 5 modos de jogo é conseguir identificar qual é o símbolo em comum entre duas cartas. Dependendo da modalidade, você poderá se livrar de suas cartas, entregá-las para os seus oponentes ou “roubar” deles. Cada partida dura menos de 15 minutos e pode-se jogar várias vezes seguidas.

**Figura 1** – Turma do CTIM preparando os fanzines



Fonte: Autoria própria (2017)

Os alunos analisaram, portanto, os temas ministrados durante o primeiro bimestre do curso e debateram sobre quais seriam os assuntos abordados e como transformá-los em símbolos do jogo. Assim, no decorrer das aulas da disciplina Imagem e Vetor, utilizando os *softwares* de produção gráfica digital, os conceitos relacionados às matérias foram aplicados

na criação de ícones para as novas cartas (Figura 2), que foram, posteriormente, impressas e recortadas.

**Figura 2** – Uma carta da nova versão do *Dobble* desenvolvida pelos alunos



Fonte: Acervo pessoal (2017)

Durante o ENEX 2017, realizado em 24 e 25 de agosto, o protótipo foi testado por duas turmas do 1º ano do ensino médio da Escola Izaura Falcão (Lucena-PB), intermediados por professores e alunos do CSTDG participantes do projeto. Cada turma tinha cerca de 30 alunos, que se dividiram em 6 grupos. Os baralhos foram distribuídos para cada grupo sob responsabilidade de algum dos envolvidos, que explicou a dinâmica e monitorou as partidas. Em cada turma, a experiência durou cerca de 30 minutos (Figura 3).

Após o teste, foi realizada uma entrevista com as equipes sobre o que acharam do *Dobble*, quais dificuldades sentiram, o que poderia melhorar e se apoiam iniciativas semelhantes em sala de aula.

**Figura 3** – Teste na EEEFM Izaura Falcão (Lucena- PB)



Fonte: Autoria própria (2017)

Logo depois, os fanzines foram distribuídos a alunos de diferentes turmas no intervalo das aulas. Após algum tempo, foram feitas entrevistas para saber o que acharam da leitura.

### 3.2 Codinomes

Colhidas as informações e de volta ao IFPB, deu-se andamento à etapa final: criação de uma *fanpage* de divulgação e fabricação do segundo jogo. A referência desta vez foi o Codinomes, um *boardgame* bem simples de 2 a 8 jogadores (cabem mais, se bem organizado) que se dividem em duas equipes: duas agências de espionagem rivais que devem identificar os espões da outra agência através de seus codinomes. Na mesa, um grid de 25 palavras fica disposto para os jogadores que irão decifrar as pistas dadas por outros dois, chamados de espões-mestre, um de cada time. Esses dois jogadores são responsáveis por dar dicas para seus próprios times e o primeiro a descobrir todos os codinomes da sua respectiva cor vence a partida. Na mesa também estão inocentes e um assassino que, se descoberto por engano, dá a vitória ao outro time. Resumindo, a partir de uma dica dada pelo mestre, o resto da equipe tenta adivinhar de qual palavra ele está falando. Ganha a equipe que adivinhar todas as suas palavras primeiro.

O jogo de tabuleiro foi apresentado à turma que decidiu, nesta ocasião, tratar de conceitos de Biologia e Física. Os estudantes realizaram entrevistas com os professores de cada matéria para a organização de um glossário. Aqui fica evidente o caráter multidisciplinar do projeto: exercitando a criatividade, os discentes tiveram que pesquisar e definir personagens, aplicar os verbetes do glossário ao contexto das cartas (Figura 4 e 5, na página seguinte) e produzir, também, a embalagem do jogo. Essa última foi montada no laboratório de plástica da instituição.

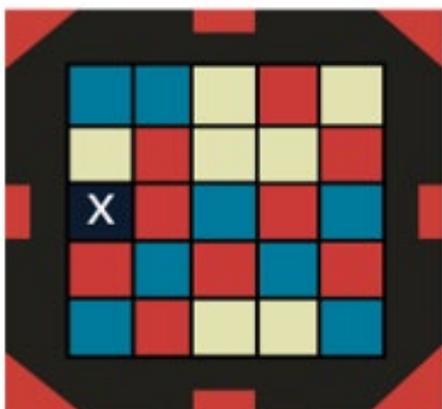
Impresso e finalizado, o novo Codinomes foi avaliado pela comunidade interna do IFPB – Campus Cabedelo. Em uma aula, alunos do curso de Licenciatura em Biologia, alguns professores parceiros do projeto e a própria turma do CTIM formaram equipes e jogaram a versão didática.

**Figura 4** – Cartas da nova versão do Codinomes desenvolvidas pelos alunos



Fonte: Acervo pessoal (2017)

**Figura 5** – Mapa de tabuleiro



Fonte: Acervo pessoal (2017)

Por fim, considerando a dimensão que as redes sociais tomaram atualmente, sendo os principais meios de comunicação digital em todo o mundo, foi proposto aos alunos a criação de uma *fanpage* no Facebook. Lá, eles puderam criar postagens sobre os trabalhos desenvolvidos no projeto e sobre a metodologia da educomunicação, divulgando na internet as ações da instituição. O tratamento visual e a forma de comunicar esse conteúdo contaram com a criatividade da turma e seu domínio em ferramentas de edição gráfica estudadas ao longo do ano letivo.

A última atividade realizada pelos alunos foi a apresentação de um seminário sobre o último jogo elaborado. Eles expuseram todas as fases de produção e suas opiniões a respeito da experiência.

## 4 Resultados da pesquisa

As entrevistas após o teste do *Dobble* educacional na Escola Estadual Izaura Falcão mostraram que, dos 30 alunos participantes da primeira turma, todos se sentiram motivados e interessados em utilizá-lo em sala de aula mais vezes. Entre eles, 18 alunos disseram que sentiram dificuldade na compreensão de alguns símbolos das cartas, seja por causa do ícone, que acharam confuso, seja por falta de conhecimento nos assuntos abordados (alguns, por exemplo, não conheciam pontos turísticos da cidade de Cabedelo). No entanto, todos acharam divertido e inovador o uso de jogos no contexto escolar.

O *feedback* da segunda turma não foi muito diferente. De 32 alunos, 20 sentiram dificuldade no entendimento de alguns padrões das cartas, mas todos se sentiram predispostos a jogar novamente durante as aulas. As sugestões de melhoria foram apenas no quesito da escolha dos ícones, criando símbolos um pouco mais claros quanto aos conceitos que representam.

O fanzine também foi bem recebido. Os leitores acharam a obra criativa e os temas expostos interessantes. Puderam, então, saber um pouco mais sobre a comunidade interna do IFPB – Campus Cabedelo e sobre o projeto realizado.

**Figura 6** – Teste da nova versão do Codinomes desenvolvida pelos alunos



Fonte: Autoria própria (2017)

Devido ao cronograma apertado, a nova versão do Codinomes foi testado apenas na instituição. A observação do teste durante a aula demonstrou o engajamento de todos os participantes (Figura 6), que ficaram motivados durante as partidas e empenhados em aplicar suas noções de Biologia e Física para ganhar. A qualidade da produção foi elogiada, comprovando o desempenho bem-sucedido da turma

nas disciplinas integradas ao curso de Design Gráfico. Ademais, os discentes de Licenciatura em Biologia aprovaram a contextualização dos assuntos didáticos à dinâmica do jogo.

A apresentação dos alunos do CTIM sobre as etapas de elaboração e como foi a experiência educacional durante o ano letivo demonstrou o êxito do projeto. Eles expressaram a sua satisfação em “aprender se divertindo” e “passar esse aprendizado para estudantes de outras escolas” impactando positivamente na comunidade, além de se sentirem mais responsáveis ao estar atuando diretamente na produção das mídias, participando ativamente do projeto e construindo, assim, o próprio conhecimento.

## 5 Conclusão/Considerações

Freire (1983) desenvolveu fundamentos sólidos para um novo modelo pedagógico, essencialmente horizontal, democrático e dialógico — alguns dos conceitos basilares da educação. Segundo o pedagogo, a educação é comunicação, é diálogo, na medida em que não é a transferência de saber, mas um encontro de sujeitos interlocutores que buscam a significação dos significados.

Logo, colocando os alunos como atores da própria formação, promovendo o diálogo entre eles e os professores sobre o método de ensino e a programação das tarefas em sala de aula, proporcionando uma educação emancipadora, estimula-se o desenvolvimento da capacidade de expressão, de organização, trabalho em grupo e autonomia, além de fomentar a participação social dos estudantes na comunidade através de uma intervenção educacional. E mais: o papel dos jogos no âmbito escolar potencializa o processo de ensino-aprendizagem; um bom exemplo para comprovar essa ideia é a escola *Quest to Learn*, em Nova York, cujo currículo é baseado totalmente em jogos educativos e apresenta ótimos resultados em testes padronizados obrigatórios e olimpíadas científicas.

Citando Carvalho e Freire (2012, p. 1):

a educação e a comunicação são consideradas essenciais na construção social e no desenvolvimento humano. Juntas, as duas ciências podem proporcionar melhorias para o campo educacional e para a sociedade.

Além disso, de acordo com Sartori e Soares (2005), a comunicação é fundamentalmente uma

prática vivida, um campo de trocas e de interações que possibilita a expressão, o relacionamento, o ensino e o aprendizado. Como a educação é diálogo, ou seja, comunicação, o presente trabalho alcançou o objetivo no sentido de promover e aplicar as ideias defendidas pelo campo da educação. O engajamento por parte dos alunos e a qualidade dos trabalhos realizados comprovam isso.

Ainda segundo Sartori e Soares (2005), é preciso que a educação e a comunicação caminhem juntas no mundo atual, no qual é necessário educar numa sociedade em que os dispositivos tecnológicos e midiáticos produzem outras sensibilidades, deslocam o saber e inauguram novas formas de expressão.

Conforme o exemplo de Cunha (2012), o recurso da utilização de jogos nas aulas de química, por exemplo, não pode ser visto como solução para os problemas do seu ensino, como apontam muitos trabalhos sobre jogos nessa área. Mas no entendimento da conclusão deste trabalho, ele veio para somar e diferenciar a dinâmica em sala de aula, tanto para os alunos que produziram, pesquisaram e selecionaram conteúdos de disciplinas e do cotidiano e elaboraram o produto final quanto para os alunos que receberam a ideia e conseguiram testar seus conhecimentos, respondendo a questões que são vistas em sala de aula e no dia a dia.

O sentido deste projeto foi, sobretudo, o de incentivar o ensino atrelado à vida. Acredita-se que aprender vivenciando experiências formará cidadãos verdadeiramente engajados com o conhecimento, com consciência de si, da sua responsabilidade na escola, no bairro, na sua cidade, dotados de, mais do que informação, autonomia para buscá-la. Além disso, o presente projeto enquadra-se bem na época em que vivemos de evolução tecnológica, principalmente os meios de comunicação que hoje têm um alcance mais rápido e mais acessível.

Enfim, como admite Gattás e Soares (2006), a prática educacional está se firmando como resposta aos impasses existentes na educação. Com pouco recurso financeiro, a educação tem encontrado caminhos para destravar os nós da educação dentro de uma perspectiva dialógica e interdisciplinar.

As atividades foram finalizadas e, no momento, não há previsão de continuidade. O trabalho foi apresentado no 2º Simpósio de Pesquisa, Inovação e Pós-Graduação (SIMPIF) e conseguiu o prêmio de terceiro lugar em iniciação científica — área multidisciplinar.

## REFERÊNCIAS

BARROS, J. Educomunicação. [20--] Disponível em: <https://educador.brasilecola.uol.com.br/estrategias-ensino/educunicacao.htm>. Acesso em: 29 maio 2019.

CARVALHO, D. W.; FREIRE, M. T. M. Educomunicação: construção social e desenvolvimento. In: SEMINÁRIO DE PESQUISA EM EDUCAÇÃO DA REGIÃO SUL, 9., 2012, Caxias do Sul.. Anais [...]. Caxias do Sul: UCS, 2012.

CUNHA, M. B. Jogos no Ensino de Química: Considerações Teóricas para sua Utilização em Sala de Aula. Química Nova na Escola, v. 34, n. 2, p. 92-98, maio 2012.

FREIRE, P. Extensão ou comunicação? Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1983.

GATTÁS, C. L. M. E.; SOARES, M. S. P. Projeto Educom. Geração cidadã: cidadania, comunicação e educação: educomunicação: a educomunicação em ação. In: FÓRUM NACIONAL EM DEFESA DA QUALIDADE DO ENSINO DE COMUNICAÇÃO, 2006, São Paulo. Anais [...]. São Paulo: USP, 2006.

GIOCA, M. I. O jogo e a aprendizagem na criança de 0 a 6 anos. 2001. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Pedagogia) — Centro de Ciências Humanas e Educação da Universidade do Amazonas, Belém do Pará, 2001.

KISHIMOTO, T. M. (org.) Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação. 3. ed. São Paulo: Cortez, 1994.

LIMA, M. F.; OLIVEIRA, E. B. As contribuições de Paulo Freire e Mikhail Bakhtin para a educomunicação. Temática, João Pessoa, v. 9, n. 2, p. 1-11, 2013.

MACIEL, M. C. M.; MAROS, C.; SCHMIDT, P. Contribuições da educomunicação para a escola como espaço de comunicação participativa e de educação dialógica. Poiesis, v. 3, n. 5, p. 29-45, 2010.

MORATORI, P. B. Por Que Utilizar Jogos Educativos no Processo de Ensino Aprendizagem? Rio de Janeiro: UFRJ, 2003. Disponível em [http://www.nce.ufrj.br/GINAPE/publicacoes/trabalhos/t\\_2003/t\\_2003\\_patrick\\_barbosa\\_moratori.pdf](http://www.nce.ufrj.br/GINAPE/publicacoes/trabalhos/t_2003/t_2003_patrick_barbosa_moratori.pdf)

SANTANA, E. C.; VITAL, C. D. A. A educomunicação na produção de conteúdos Audiovisuais na Formação de Jovens. Hipertextus revista digital (UFPE), v. 3, p. 1-8, 2010.

SARTORI, A. S.; SOARES, M. S. P. Concepção dialógica e as NTICs: a educomunicação e os ecossistemas comunicativos. In: COLÓQUIO INTERNACIONAL PAULO FREIRE, 5., 2005, Recife. Anais [...]. Recife: Centro Paulo Freire de Estudos e Pesquisas, 2005. p. 147-148.

SILVA, E. D. C. Educomunicação: um campo essencial na construção de uma nova sociedade. In: ENCONTRO DE COMUNICAÇÃO DO VALE DO SÃO FRANCISCO, 2., 2013, Alagoinhas-BA. Anais [...]. Alagoinhas: UNEB, 2013. Disponível em: <http://www.uneb.br/ecovale/files/2013/08/artigo-18.pdf>. Acesso em: 29 maio 2019.