

UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO
ESCOLA DE COMUNICAÇÕES E ARTES

BRUNO DANIEL BORTOLETO

**A propósito de práxis virtuosas: compartilhar e educar em
perspectiva na difusão de acervos**

SÃO PAULO

2024

BRUNO DANIEL BORTOLETO

A propósito de práxis virtuosas: compartilhar e educar em perspectiva na difusão de acervos

Versão Original

Trabalho de conclusão de curso de graduação apresentado ao Departamento de Comunicações e Artes, da Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo, como requisito final para habilitação na Licenciatura em Educomunicação.

Área de concentração: Educomunicação

Orientador: Prof. Dr. Marciel A. Consani

SÃO PAULO

2024

Autorizo a reprodução e divulgação total ou parcial deste trabalho, por qualquer meio convencional ou eletrônico, para fins de estudo e pesquisa, desde que citada a fonte.

Catálogo na Publicação
Serviço de Biblioteca e Documentação
Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo
Dados inseridos pelo(a) autor(a)

Bortoleto, Bruno Daniel

A propósito de práxis virtuosas: compartilhar e educar em perspectiva na difusão de acervos / Bruno Daniel Bortoleto; orientador, Marciel A. Consani. - São Paulo, 2024.
166 p.: il.

Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) -
Departamento de Comunicações e Artes / Escola de
Comunicações e Artes / Universidade de São Paulo.
Bibliografia

1. Acervo. 2. Difusão. 3. Educomunicação. 4. Licença.
5. Repositório Digital. I. Consani, Marciel A.. II.
Título.

302.2

CDD 21.ed. -

BRUNO DANIEL BORTOLETO

A PROPÓSITO DE PRÁXIS VIRTUOSAS: COMPARTILHAR E
EDUCOMUNICAR EM PERSPECTIVA NA DIFUSÃO DE ACERVOS

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à
Escola de Comunicações e Artes da
Universidade de São Paulo para obtenção do
título de Licenciado em Educomunicação.

Aprovado em: ____ / ____ / ____

Banca Examinadora

Orientador: Prof. Dr. Marciel A. Consani

Instituição: Universidade de São Paulo – Escola de Comunicações e Artes

Julgamento: _____

Prof. Dr. Claudemir Edson Viana

Instituição: Universidade de São Paulo – Escola de Comunicações e Artes

Julgamento: _____

Isabela Ribeiro de Arruda

Instituição: Museu Paulista da Universidade de São Paulo

Julgamento: _____

Ao meu filho Dan; aos que estão em nossa
companhia; e àqueles que vieram antes de nós.

AGRADECIMENTOS

A elaboração deste trabalho de conclusão de curso abrange todo um período formativo que resulta do incentivo, cooperação e contribuição de muitas pessoas e instituições.

Minha mais profunda expressão de agradecimento é para minha família: meus pais Marcia e Daniel, que me educaram com amor incondicional; minha irmã Tatiana, pela sua presença e comunicação amorosa; meu filho Dan, a pessoa mais legal do mundo e o maior parceiro da vida, cujo coração imenso emana alegria, amizade e bom humor. É um privilégio ser seu pai. Te amo daqui até a lua, ida e volta e infinito! Meus lindos sobrinhos Pedro, Luiza e Cecília, com sua resiliência e gentileza incrível. Minha companheira Mirella, pelo afeto, apoio e compreensão. Linda de tantas formas, parceira em todos acordos. Te amo tudo.

Também agradeço à minha família estendida e rede de apoio, cujo afeto, torcida e contribuição sempre me fortalece: minha madrastra Adriana, Luis, João, Tayna, João Miguel, Rosa, Bene, Tatisa, Maurinho, Catinha, Neuza, Cris, Camila, Michele, Wesley, Sergio, tios, tias, primos e primas... por vocês, muito amor!

Aos amigos e amigas por todas nossas trocas, afetos e presença em diferentes períodos, cobrindo todos e cada um dos momentos mais importantes: Rafael, Gaby, Thiago, Daniel, Rapeh, Moa, Selma, Marcela, Henrique, Jeynis, Érika, Isabela, Denise, Natalya, Lopinho, José Roberto, Fátima, Mel, Marcelo, Fabio... e a turma da Sabesp, Calderon, Sbarro, Funsai e Ceagesp. A todos vocês, minha amizade sincera, real e intensa. Também agradeço aos membros dos GT do Museu Paulista e do NCE pela parceria e contribuições positivas e afetuosas: Dani, Katia, Ligia, Marcia, Tatiana, Lucas, Stella, Sonia, Giu, Jade, Lucas, Luisa, Mariana, Felipe e Fernanda. Obrigado!

Ao Marciel, minha profunda admiração. Agradeço pela disposição em ensinar, trocar ideias e orientar em situações difíceis. Seu incentivo e apoio me fizeram seguir em frente, avançando com cada trabalho. Agradeço especialmente a Claudemir, Solange e Richard, pela interação intelectual afetuosa e crítica, que contribuíram valiosamente para este trabalho.

Durante os últimos quatro anos, as instituições que serviram de base foram essenciais: a Universidade de São Paulo, o Museu Paulista da USP e o Núcleo de Comunicação e Educação. Agradeço aos profissionais, professores e colegas que fizeram parte significativa desta jornada, compartilhando momentos valiosos e dando suporte ao processo de aprendizagem.

Por fim, a todos que me apoiaram para chegar até aqui: as nossas trocas afetuosas e reflexões críticas impulsionaram este trabalho! Os erros são meus, e os acertos, seguramente, decorrem das contribuições e elaborações conjuntas com todos vocês.

É porque dizem respeito aos humanos que estas viradas na história dos artefatos informáticos nos importam.

Pierre Lévy

BORTOLETO, Bruno Daniel. **A propósito de práxis virtuosas: compartilhar e educar em perspectiva na difusão de acervos**. 2024. 166 p. Trabalho de Conclusão de Curso (Licenciatura em Educomunicação) — Departamento de Comunicações e Artes, Escola de Comunicações e Artes, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2024.

RESUMO

A pesquisa investiga estratégias e práticas de uso, distribuição e exploração de informação e conhecimento por meio de recursos tecnológicos, operacionalizados por plataformas digitais. O estudo analisa as experiências de difusão e disseminação de acervos do Museu Paulista da Universidade de São Paulo e do Núcleo de Comunicação e Educação (NCE) da USP. O objetivo é construir reflexões qualificadas sobre uma postura ética e colaborativa de compartilhamento de conhecimento cultural, educacional e histórico, enfatizada pelas ações conceituadas como compartilhar e educar, identificando convergências e divergências na produção e circulação do conhecimento em plataformas digitais e na adesão a padrões abertos. Por meio de pesquisa qualitativa com levantamento bibliográfico, coleta de dados e análise de conteúdo, documentaram-se as atividades do Museu Paulista e do NCE, focando na aplicabilidade de recursos tecnológicos, distribuição e exploração de acervos. As técnicas de análise de conteúdo (Bardin, 1979) e bricolagem (Neira; Luppi, 2012) proporcionaram uma análise teórica profunda. Referências como Paulo Freire, Pierre Lévy e Lawrence Lessig ofereceram suporte crítico sobre educação, cultura digital e licenciamento aberto. A síntese inferida na análise dos dados destaca a importância de uma abordagem colaborativa e politicamente consciente, integrando saberes diversos e enfrentando desafios na gestão comunicativa, mediação tecnológica e produção midiática, além das oportunidades na adesão a recursos livres e licenças padronizadas, como as *Creative Commons*. Nesse contexto, as experiências mostraram que a reorganização física, o desenvolvimento tecnológico e o compromisso institucional para preservar e mobilizar seus acervos em plataformas digitais ampliam o acesso ao conhecimento e facilitam a colaboração. Esta investigação busca contribuir para o debate sobre a distribuição e a exploração aberta de acervos digitais, com possíveis desdobramentos em novas pesquisas e aplicações práticas na educar.

Palavras-chave: Acervo. Difusão. Educomunicação. Licença. Repositório Digital.

BORTOLETO, Bruno Daniel. **About virtuous praxis: sharing and educommunicating in perspective on the dissemination of collections.** 2024. 166 p. Final Paper (Bachelor's Degree in Educommunication) — Department of Communications and Arts, School of Communications and Arts, University of São Paulo, São Paulo, 2024.

ABSTRACT

The research investigates strategies and practices for the use, distribution, and exploitation of information and knowledge through technological resources, operationalized via digital platforms. The study analyzes the experiences of diffusion and dissemination of collections from the Museu Paulista of the University of São Paulo and the Communication and Education Center (NCE) of USP. The objective is to construct qualified reflections on an ethical and collaborative stance for sharing cultural, educational, and historical knowledge, emphasized by actions conceptualized as sharing and educommunication, identifying convergences and divergences in the production and circulation of knowledge on digital platforms and adherence to open standards. Through qualitative research with a literature review, data collection, and content analysis, the activities of the Museu Paulista and the NCE were documented, focusing on the applicability of technological resources, distribution, and exploitation of collections. The techniques of content analysis (Bardin, 1979) and bricolage (Neira; Luppi, 2012) provided a deep theoretical analysis. References such as Paulo Freire, Pierre Lévy, and Lawrence Lessig offered critical support on education, digital culture, and open licensing. The synthesis inferred from the data analysis highlights the importance of a collaborative and politically conscious approach, integrating diverse knowledge and facing challenges in communicative management, technological mediation, and media production, as well as opportunities in adhering to open resources and standardized licenses, such as Creative Commons. In this context, the experiences showed that physical reorganization, technological development, and institutional commitment to preserve and mobilize their collections on digital platforms expand access to knowledge and facilitate collaboration. This investigation aims to contribute to the debate on the distribution and open exploitation of digital collections, with potential implications for new research and practical applications in educommunication.

Keywords: Collection. Diffusion. Digital Repository. Educommunication. License.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

FIGURAS

Figura 1 -	Consulta online ao banco de dados do MP	41
Figura 2 -	Consulta ao registro Whois	42
Figura 3 -	Consulta ao registro Wayback Machine	43
Figura 4 -	Página inicial do site MP em 27/04/1999	43
Figura 5 -	Página inicial do site MP em 23/12/2009	44
Figura 6 -	Página inicial do site MP em 28/04/2022	45
Figura 7 -	Página inicial do Wikipédia GLAM Museu Paulista	45
Figura 8 -	Página inicial do repositório digital do MP	52
Figura 9 -	Planilha de atividades do GT NCE	73
Figura 10 -	Transporte dos materiais para campanhas	73
Figura 11 -	Acervo NCE (a) Itens VHS (b) Itens K7 e impressos	74
Figura 12 -	Ficha de inventário de equipamentos	74
Figura 13 -	Coleta (a) Dispositivos de entrada (b) Dispositivos de saída	75
Figura 14 -	Página do site NCE (a) Antes da atualização (b) Após a atualização	76

QUADROS

Quadro 1 -	Categorias de comunicação	24
Quadro 2 -	Relações da comunicação, cultura e educação	25
Quadro 3 -	Categorias de comunidade	27
Quadro 4 -	Licenças CC	37
Quadro 5 -	Atividades da Iniciativa Wiki no MP	47
Quadro 6 -	Recursos do Tainacan	50
Quadro 7 -	Áreas de Intervenção em Educomunicação	65

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

ABPEducom	Associação Brasileira de Pesquisadores e Profissionais em Educomunicação
CC	Creative Commons
CPS	Centro Paula Souza
ETEC	Escola Técnica
IC	Iniciação Científica
GT	Grupo de Trabalho
MP	Museu Paulista da Universidade de São Paulo
NCE	Núcleo de Comunicação e Educação da Universidade de São Paulo
PNE	Plano Nacional de Educação
PIBIC	Programa Institucional de Bolsas de Iniciação Científica
PUB	Programa Unificado de Bolsas de Estudos
REA	Recursos Educacionais Abertos
SAI	Salas Ambientes de Informática
SEE-SP	Secretaria da Educação do Estado de São Paulo
TD	Tecnologia Digital
TI	Tecnologia da Informação
TIC	Tecnologia da Informação e Comunicação
TCC	Trabalho de Conclusão de Curso
UFCG	Universidade Federal de Campina Grande
USP	Universidade de São Paulo

SUMÁRIO

1.	INTRODUÇÃO	13
1.1.	CONSTRUÇÃO DO OBJETO	13
1.2.	ESTRUTURA DO TRABALHO	16
1.3.	METODOLOGIA	17
2.	CONSIDERAÇÕES INICIAIS	19
3.	SOBRE COMPARTILHAR	21
3.1.	CONCEITO DE COMPARTILHAR	21
3.2.	COMPARTILHAR NA COMUNICAÇÃO E EDUCAÇÃO	23
3.3.	COMPARTILHAR ALÉM DO CLIQUE	26
3.3.1.	As Plataformas	29
3.3.2.	As Licenças	35
3.3.3.	O Museu Paulista	39
4.	SOBRE EDUCOMUNICAR	53
4.1.	CONCEITO DE EDUCOMUNICAR	53
4.2.	EDUCOMUNICAR NA EDUCOMUNICAÇÃO	57
4.3.	EDUCOMUNICAR ALÉM DO CLIQUE	62
4.3.1.	O Núcleo de Comunicação e Educação	71
5.	CONSIDERAÇÕES FINAIS	80
6.	CONCLUSÃO	83
	REFERÊNCIAS	87
	APÊNDICES	95

1. INTRODUÇÃO

*A forma como se coloca a questão
ênfatiza uma vez mais esta coisa óbvia:
que não há educação neutra.*

Paulo Freire

1.1. CONSTRUÇÃO DO OBJETO

Este Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) de graduação na Licenciatura em Educomunicação consiste em uma pesquisa de levantamento bibliográfico e documental para analisar e relacionar teorias da Educomunicação e da cultura digital com o objetivo de apresentar uma discussão sobre estratégias e práticas para a gestão, distribuição e exploração de acervos digitais. Adicionalmente, serão analisados o desenvolvimento e os resultados das ações e atividades realizadas no Museu Paulista da Universidade de São Paulo (MP) e no Núcleo de Comunicação e Educação (NCE) da Universidade de São Paulo (USP).

Espera-se que esta investigação construa reflexões qualificadas para a compreensão das práticas educacionais usadas nas estratégias de gestão e exploração de acervos digitais, equalizando os pontos de convergência e divergência na produção e circulação do conhecimento em plataformas digitais e as relações de consumo nesse contexto.

Durante minha trajetória como secundarista em escola pública, fui presidente do grêmio estudantil por dois mandatos, o que me proporcionou valiosas experiências de protagonismo juvenil em ações criativas. Participei do Projeto “Aluno-monitor”, iniciativa da Secretaria da Educação do Estado de São Paulo (SEE-SP) para a capacitação de multiplicadores das atividades nas Salas Ambientais de Informática (SAI). Nesse período, ocorreram diversas ações e atividades de compartilhamento de aprendizados para a comunidade escolar, dentre elas, utilizamos os recursos e ferramentas disponíveis na SAI para ampliar a comunicação dos gremistas com os demais alunos, migrando das cartolinas em murais espalhados pelo espaço escolar para a criação de um blog, onde percebi a magia das relações comunicativas tecidas na esfera do virtual no ciberespaço.

Guardando na memória afetiva essa descoberta, iniciei o curso "Técnico em Multimídia" na Escola Técnica (ETEC) do Centro Paula Souza (CPS) e, embora tenha cursado apenas parcialmente, durante essa experiência mergulhei nas profundezas das tecnologias digitais, que transformaram meu processo criativo. Busquei entender e aprimorar o uso dessas ferramentas, aliado ao desenvolvimento de soluções para problemas funcionais, estéticos e comunicacionais por meio do design e, a partir das afinidades compartilhadas com

um grupo de estudantes, dos quais forjaram-se amizades e parcerias existentes ainda hoje, descobri uma paixão pelo trabalho em projetos educativos. Inspirado por essa rede colaborativa, concluí que tinha uma identificação profunda com as esferas da educação, comunicação e tecnologia.

Ao iniciar a graduação em Licenciatura em Educomunicação na USP, compreendi a inter-relação da comunicação e educação em práticas que valorizassem a participação, a dialogicidade e a construção coletiva do saber. Durante a graduação, me aproximei de atividades educativas em museus, com ênfase na produção de jogos educativos. Tive a oportunidade de estagiar como educador assistente no Museu Paulista da Universidade de São Paulo (MP), mais conhecido como Museu do Ipiranga, entre 2019 e 2020, uma experiência que harmonizou teoria e prática, servindo como um verdadeiro laboratório de experimentações educativas. Durante esse período, fui eleito Representante Discente para um mandato (2020-2021) no Conselho Deliberativo do Museu Paulista, atuando como membro discente titular. Essa participação ampliou minhas vivências em gestão de processos no âmbito desse espaço museológico, científico, cultural e educacional.

Fui bolsista do projeto “Estratégias digitais para o Museu Paulista da USP - Registro e documentação do programa de repositório digital para os acervos do museu”, vinculado ao Programa Unificado de Bolsas de Estudos (PUB), entre 2021 e 2022, sob orientação da Prof^a. Dr^a. Solange Ferraz de Lima. Como parte das atividades do projeto, integrei o Grupo de Trabalho (GT) Estratégias Digitais, participando do levantamento e diagnóstico para estabelecer diretrizes e metas das estratégias digitais do museu. Acompanhei a implantação do repositório digital e as discussões sobre direito autoral, licenças de uso, integração de dados, gestão de acervos e acesso à informação, incluindo questões de sustentabilidade financeira e de parcerias em rede.

Como bolsista no projeto PUB "Administração da visibilidade por políticos na campanha eleitoral de 2022", entre 2022 e 2023, sob a orientação do Prof. Dr. Richard Romancini, coletei e analisei um grande volume de mensagens (tweets) na rede social Twitter, atualmente denominada “X”. Esse trabalho focou na visibilidade pública dos políticos e na problemática do apagamento de conteúdos nas mídias sociais. A pesquisa ampliou meu entendimento sobre a dinâmica das plataformas de mídias sociais e suas práticas de interação e comunicação, que, ao atenderem audiências fragmentadas, transformam a elaboração da memória, influenciando sua construção e interpretação histórica, gerando lembranças e esquecimentos coletivos.

Cursando a disciplina "Procedimentos Educomunicativos em Educação a Distância I" refleti sobre a crescente influência das tecnologias em nossas atividades cotidianas e a importância de padrões abertos para licenciar materiais digitais, conteúdos e informações, promovendo seu uso, distribuição e recombinação (remix). Diante da predominância das plataformas digitais de aprendizagem nos procedimentos de ensino à distância, percebi a criação de um ciclo de interação constante com múltiplos mediadores, inclusive mediadores sociotécnicos como os algoritmos, e uma arquitetura de informação centralizada e fragmentada, captada pelo mercado, que busca transformar esse recurso em um modelo lucrativo. Esse cenário apresenta um contraste marcante com a topologia distribuída da Internet e a abordagem dialógica e participativa da Educomunicação, demandando um aprofundamento reflexivo no processo de formação profissional como educador.

Essa percepção resultou na elaboração do artigo "Educom Livre: Em defesa de recursos tecnológicos com padrões abertos", apresentado no IX Encontro Brasileiro de Educomunicação, organizado pela Associação Brasileira de Pesquisadores e Profissionais em Educomunicação (ABPEducom), com apoio da Universidade Federal de Campina Grande (UFCG) e em parceria com o curso de Comunicação Social com ênfase em Educomunicação da UFCG e o Instituto Palavra Aberta, realizado em novembro de 2022. O trabalho foi concebido em colaboração com o Prof. Dr. Marciel A. Consani e o pesquisador e discente da Licenciatura em Educomunicação, Henrique Inhauser Caldas.

A partir dessas experiências, ficaram evidentes para mim dois aspectos: o primeiro, a ampla utilização de plataformas como tecnologia digital para a criação, compartilhamento e centralização de conteúdos; e segundo, a importância de situar os aportes teórico-práticos da Educomunicação como tecnologia social para a gestão e difusão de informações e conhecimentos nesse contexto. Por consequência, surgiram algumas dúvidas como: Quais são as estratégias e práticas educacionais eficazes para a difusão de acervo digital? Como conciliar as diferenças entre as estruturas das plataformas digitais e as práticas sociais para disseminar acervos digitais na perspectiva da Educomunicação? Como promover, não apenas a publicização do conhecimento acumulado, mas também a democratização do acesso, (re)uso, distribuição, colaboração e compartilhamento?

Sob esse prisma, fui instigado a propor uma pesquisa sobre as estratégias e práticas para a disseminação do acervo do NCE, no contexto digital. Iniciei em 2023, sob orientação do Prof. Dr. Marciel Consani, e apoio institucional do Prof. Dr. Claudemir Edson Viana, minha participação no Programa Institucional de Bolsas de Iniciação Científica (PIBIC), com o projeto "Circulação de conhecimento em plataformas: sistemática de práticas abertas nos

procedimentos educacionais para difusão do acervo NCE", realizado de forma voluntária, sem o recebimento de bolsa.

As reflexões alcançadas até aqui acerca das relações entre a educação e a difusão digital serão abordadas neste trabalho, contemplando especialmente o que foi observado em campo ao longo da jornada formativa, com análise dos pontos de equilíbrio entre a produção e distribuição de informação e conhecimento em plataformas digitais e a adesão de padrões abertos.

A pesquisa busca identificar e explorar as experiências de digitalização, sustentabilidade e participação colaborativa na produção e disseminação de conteúdos em ambientes digitais, como os acervos culturais, educativos e artísticos; e sistematizar as estratégias que democratizam o acesso ao conhecimento, permitindo seu (re)uso, distribuição, colaboração e compartilhamento, visando a compreensão sobre como as redes digitais estão moldando e sendo moldadas pelas práticas sociais contemporâneas.

1.2. ESTRUTURA DO TRABALHO

A estrutura deste trabalho está organizada em sete capítulos. Após esta introdução, onde são apresentados o objeto, a estrutura, o problema abordado e a metodologia, o capítulo dois apresenta algumas considerações iniciais, fornecendo uma contextualização que situa o leitor no universo teórico e prático da pesquisa.

O capítulo três explora o conceito de compartilhar, dividido em três seções principais. A primeira seção discute a ideia de compartilhar sob a perspectiva da colonialidade do poder e do saber, destacando a redistribuição de recursos, conhecimento e poder. A segunda seção aborda o compartilhar na comunicação e educação, analisando a inter-relação entre esses campos e sua importância para a prática democrática. A terceira seção examina o compartilhar além do clique, analisando as dinâmicas de compartilhamento no ambiente virtual e a difusão de acervo digital na experiência do Museu Paulista.

O capítulo quatro aborda o conceito de educar, também dividido em três seções. A primeira seção define educar como uma prática política, enfatizando a conscientização crítica e a transformação social. A segunda seção articula esse conceito com a prática da Educação, destacando como um processo dialógico e participativo. A terceira seção examina o educar além do clique, exemplificando as novas significações da prática educativa no contexto digital e a disseminação de acervos na experiência do Núcleo de Comunicação e Educação.

O capítulo cinco apresenta as considerações finais, refletindo sobre os principais pontos discutidos ao longo do trabalho e ressaltando as contribuições da pesquisa para o campo da Educomunicação. As conclusões são apresentadas no capítulo seis, sintetizando as ideias principais, discutindo as limitações do estudo e sugerindo possíveis caminhos para pesquisas futuras. Por fim, são apresentadas as referências bibliográficas utilizadas ao longo do trabalho, seguidas pelos documentos suplementares, que são incluídos como apêndices.

1.3. METODOLOGIA

Nessa pesquisa adotou-se uma abordagem qualitativa, fundamentada em um levantamento bibliográfico, coleta de dados das ações e atividades realizadas no Museu Paulista da Universidade de São Paulo (MP) e no Núcleo de Comunicação e Educação (NCE) da Universidade de São Paulo, e análise de conteúdo dos dados coletados. O levantamento bibliográfico incluiu a leitura e análise de obras relevantes sobre Educomunicação, cultura digital, recursos tecnológicos com padrões abertos e exploração de acervos em plataformas digitais. A escolha da literatura e dos autores mencionados para esta pesquisa se baseia em uma abordagem multidisciplinar que abrange diversas áreas de estudo, que desempenham um importante papel no alicerce teórico, fornecendo contribuições significativas que aprimoram a compreensão do tema em questão.

A coleta de dados envolveu a observação e participação nas atividades de organização, documentação e difusão da memória institucional relacionadas à presença digital do Museu Paulista, e das tarefas de seleção, digitalização e disseminação do acervo do NCE, bem como a documentação das estratégias e práticas implementadas. A análise de conteúdo foi realizada utilizando as técnicas propostas por Laurence Bardin (1979), permitindo uma interpretação aprofundada dos dados e a identificação de padrões e tendências relevantes para a pesquisa, divididas em três ciclos:

- a) **Levantamento bibliográfico:** Realizada uma pesquisa teórica visando elucidar alguns pressupostos, fundamentos e princípios epistemológicos da Educomunicação que servem como base para sustentar nossa problemática, convocando as perspectivas de autores e pesquisadores da área;
- b) **Recolha de dados:** Realizada a coleta de dados para subsidiar a análise acerca da exploração de acervos em plataformas digitais. Para tanto, serão utilizados como fonte de dados os registros das atividades de organização, documentação e difusão da memória institucional relacionadas ao projeto PUB “Estratégias digitais para o Museu Paulista da USP - Registro e documentação do programa de repositório

digital para os acervos do museu”, e os registros das atividades de seleção, digitalização e disseminação relacionadas ao projeto IC "Circulação de conhecimento em plataformas: sistemática de práticas abertas nos procedimentos educacionais para difusão do acervo NCE"; e

- c) **Tratamento dos dados:** Realizada em três etapas: **(i) Pré-análise:** Realizada a exploração do material e tratamento dos resultados, que envolveu a organização dos dados e a leitura inicial para familiarização; **(ii) Exploração do material:** Os dados foram codificados, identificando-se trechos relevantes e atribuindo-se códigos temáticos; e **(iii) Tratamento dos resultados:** A análise temática identificou padrões e relações nos dados, extraindo informações e apontamentos relevantes.

Adicionalmente, empregaremos uma abordagem multirreferencial que implica a coleta de diversas referências que se alinhem com princípios éticos, estéticos e políticos, promovendo uma análise interdisciplinar mais abrangente, onde as múltiplas perspectivas contribuem para um todo integrado, em vez de serem vistas como fragmentos isolados, bem como reconhece que as teorias e conceitos coletados devem ser combinados, harmonizados e fundidos de maneira que respeitem os critérios e fundamentos do conhecimento, reconhecendo suas origens, contextos e limitações.

Para que a interdisciplinaridade não seja apenas uma petição de princípios, praticá-la exige o domínio de teorias disciplinares diversas integradas a partir de um objeto-problema. Assim, é importante salientar que não se trata de "dominar tudo", mas de um "uso útil" de teorias e conceitos de diversas procedências, um uso que seja sobretudo bem fundado e pertinente à construção do objeto teórico. Hoje, os problemas de comunicação surgem como importantes nos mais diferentes domínios - economia, política, estética, educação, cultura, etc., em que a pesquisa não pode ficar confinada a uma única dimensão (Lopes, 1990, p. 28).

Considerando que as abordagens apoiadas na interdisciplinaridade visam promover “novos aportes para a compreensão do lugar da comunicação no interior de um ecossistema complexo”, ainda assim exigem “outro tipo de tratamento dos fenômenos educativos” (Citelli; Soares; Lopes, 2019, p. 14), associando a Comunicação e a Educação num campo interdiscursivo, interdisciplinar e sem fronteiras (Soares, 2011). Portanto, uma metodologia que articule com a perspectiva educacional, envolve também compreender que:

Por ser a pesquisa aplicada, o caráter construtivista e criativo da metodologia necessariamente deve ser pensado como um vai e vem entre teoria e prática, e não como aplicação de mão única. Isso implica participação e envolvimento nos objetos de estudo educacionais, isto é, requer efetividade ou reciprocidade do relacionamento entre o aluno pesquisador e os sujeitos sociais da pesquisa, e clareza do posicionamento implicado. É resultado, pois, da dialética entre participação e distanciamento (Citelli; Soares; Lopes, 2019, p. 16).

No campo educacional, Neira e Lippi (2012) descrevem a bricolagem como uma forma de fazer ciência que considera múltiplos pontos de vista e rejeita a pretensa neutralidade científica, reconhecendo a influência das relações de poder na produção de conhecimento.

A bricolagem permite que as circunstâncias deem forma aos métodos empregados. Sua existência é explicada a partir de uma epistemologia da complexidade (Morin, 2002), cujo propósito é manter a confluência da pesquisa moderna e pós-moderna e alimentar os discursos conflitantes entre elas sem delimitar fronteiras conceituais ou o predomínio de uma sobre a outra. Na bricolagem, explica Kincheloe (2007), nenhum método pode ser privilegiado ou empregado com segurança, tampouco descartado antecipadamente. Ao respeitar os diversos olhares e experiências que permeiam a sociedade multicultural contemporânea, a bricolagem altera a lógica dominante na produção de conhecimentos (Neira; Lippi, 2012, p. 610).

Este método nos permitirá considerar as múltiplas interpretações e para a realimentação constante do processo investigativo, bem como lidar com a subjetividade e assegurar que o posicionamento sócio-político não seja descartado, ao contrário, possibilitará demonstrar os percursos delineados para a elaboração do saber.

Efetivamente, almeja romper com o reducionismo, o parcelamento, a fragmentação e a neutralidade científica dos métodos positivistas, os quais legitimam as relações de poder desiguais (Kincheloe, 2007). Na bricolagem não se busca descobrir verdades, como se elas estivessem escondidas à espera de um investigador, o que se pretende é entender a sua construção e questionar como os diversos agentes sociais produzem e reproduzem o que é imposto pelos discursos hegemônicos. Ora, teorias e conhecimentos nada mais são do que artefatos culturais e linguísticos. Uma vez que a interpretação está imbricada na dinâmica social e histórica que moldou o artefato cultural sob análise, a bricolagem reconhece a inseparabilidade entre objeto de pesquisa e contexto. Consequentemente, a linguagem e as relações de poder assumem a posição central nas interpretações da realidade, pois se constituem como mediadores fundamentais na contemporaneidade (Neira; Lippi, 2012, p. 610).

Em resumo, as abordagens metodológicas adotadas admitem uma perspectiva crítica e dialógica sobre os aportes teóricos-práticos da Educomunicação à exploração de acervos digitais, fornecendo uma base sólida para a elaboração das análises e apontamentos que respeitam as especificidades de diferentes contextos e contemplam a diversidade, o transitório e o imprevisível da complexidade contemporânea.

2. CONSIDERAÇÕES INICIAIS

Quando você subordina a experiência do conhecimento a um formato você já matou a experiência no caminho. A gente até podia pensar um poema: quando for formar, evite formatar, não mate.

Ailton Krenak

Este trabalho não se centra exclusivamente em Educomunicação e cultura digital. Embora reúna informações construídas ao longo de um processo formativo, focando nas

estratégias de gestão, distribuição e exploração de acervos digitais em plataformas, não pretende abordar as relações de consumo nesse contexto. Já existem inúmeras apresentações e críticas sobre essas teorias.

Reconhecemos que muitos conceitos e ideias presentes nas referências deste estudo foram fundamentais para as discussões aqui desenvolvidas. Agradecemos aos autores cujas ideias foram emprestadas como ferramentas para essas análises. No entanto, adotamos uma abordagem de bricolagem que permite a integração criativa de diversos materiais e perspectivas observadas, sem sobrecarregar o leitor com uma revisão exaustiva da bibliografia explorada ao longo do percurso de graduação.

O uso das palavras "compartilhar" e "educominicar" como verbos visa enfatizar que essas ações não são conceitos abstratos, mas atividades práticas e dinâmicas que ocorrem na vida real. Ao empregá-las dessa forma, destaca-se que o ato de compartilhar informações e o campo teórico-prático da Educomunicação são processos contínuos e ativos, essenciais para a construção de conhecimento e para a interação social efetiva. Isso sublinha a importância de perceber essas ações como parte integrante do cotidiano, promovendo uma maior conexão e engajamento entre indivíduos e comunidades.

O trabalho apresenta 87 referências bibliográficas, das quais 83 possuem links de acesso ao conteúdo disponível na internet. A disposição desses links reforça os aspectos abordados na pesquisa e apoia a validação dos argumentos apresentados, ao mesmo tempo que amplia o acesso ao material. Essa abordagem facilita a verificação das fontes, promove a colaboração com outros pesquisadores e é um recurso fundamental para contribuir e fomentar futuras pesquisas, além de aprofundar o entendimento e a relevância do tema.

A afirmação das práticas que promovem a liberdade, com ênfase na inclusão, diversidade e justiça social, impulsiona o presente trabalho, que se dedica a investigar as estratégias e procedimentos para gestão e compartilhamento de conteúdos e informações em ambientes digitais. Aborda questões contemporâneas que contrapõem estruturas de poder estabelecidas, especialmente relacionadas à produção e distribuição do conhecimento em um mundo onde a conectividade digital é predominante e as fronteiras entre consumo e interação social são cada vez mais difusas. Para prosseguir nesse caminho reflexivo, evitamos respostas simplistas, o senso comum, reducionismos ou dualismos, ao mesmo tempo que afastamos as concepções “norteadoras” dominantes da academia autocrada, buscando uma abordagem mais abrangente e diversificada.

Assim como podemos descrever a grama de várias maneiras – seja dizendo que é verde, utilizando um sistema numérico de cores Pantone em projetos gráficos, ou

caracterizando como uma combinação de zeros e uns do sistema binário em linguagem de programação, ou ainda descrevendo poeticamente como um tapete esmeralda que reveste a terra – todas essas descrições são corretas em seus respectivos contextos. Analogamente, neste trabalho, as concepções de conceitos serão adotadas a partir de uma perspectiva específica, que é a do sul global, especialmente da América Latina. Isso significa que a interpretação e a utilização dos conceitos serão influenciadas pelo contexto cultural e geográfico particular da região, refletindo suas próprias experiências e realidades.

Orientados por diferentes perspectivas e métodos para analisar fenômenos complexos, respeitando a diversidade de contextos culturais e sociais, trilhando um caminho reflexivo que nos seja próprio e em sintonia com os pensamentos e demandas emergentes do nosso tempo. Adotamos a essência do compartilhar e do educar para estabelecer os parâmetros e definir os conceitos que nos guiarão por essa complexa trilha, sem suspender os becos narrativos que permeiam o tema em questão, mesmo os mais intrincados ou menos diretos, integrando-os em seu limiar de maneira relevante à discussão.

Devido às limitações inerentes a um TCC, este texto apresenta muitas precauções na apresentação dos dados, conceitos, observações e referências. Esses elementos servem para sugerir hipóteses e direcionar a pesquisa, sem buscar respostas definitivas. As escolhas realizadas não esgotam ou limitam outras possibilidades, mas evidenciam a ampla gama de métodos que podem ser explorados a partir desse contexto. Embora os métodos possam ser aprofundados em futuras fases da pesquisa, os escolhidos neste momento servem como passos iniciais essenciais para compreender o objeto de estudo e oferecer contribuições significativas para o avanço da investigação.

3. SOBRE COMPARTILHAR

*A tecnologia não é nem boa, nem ruim e
também não é neutra.
Melvin Kranzberg*

3.1. CONCEITO DE COMPARTILHAR

A ideia de compartilhar, sob a perspectiva da colonialidade do poder e do saber, enfatiza a importância da redistribuição de recursos, conhecimento e poder como formas de resistência e emancipação dos povos colonizados. Aníbal Quijano destaca que a colonialidade perpetua desigualdades ao manter a concentração de poder e conhecimento nas mãos de um grupo dominante, frequentemente oriundo das potências coloniais. Segundo Quijano (2005, p.

117) "a globalização em curso é, em primeiro lugar, a culminação de um processo que começou com a constituição da América e do capitalismo colonial/moderno e eurocentrado como um novo padrão de poder mundial".

A estrutura de poder mundial assentada na classificação social da população, reflete a experiência fundamental da dominação colonial. Essa construção social das raças atua como uma estratégia de dominação, estabelecendo hierarquias e desigualdades entre diferentes grupos raciais. Quijano (2005) argumenta que a colonialidade do poder implica a exploração econômica, o controle político e a dominação social-cultural sobre os povos colonizados. Esses conceitos descrevem como as hierarquias raciais e de conhecimento foram instituídas na colonização e continuam a influenciar as relações sociais e econômicas na atualidade.

Manuel Castells (1999) destaca a revolução tecnológica da informação como o núcleo da globalização contemporânea. Ele observa que a infraestrutura global de comunicação e a rápida circulação de dados, ideias e capital promovem uma sociedade em rede onde as fronteiras físicas são transcendentais. Castells (2019, p. 178) afirma que "a globalização econômica completa só podia acontecer com base nas novas tecnologias da comunicação e da informação". Ele enfatiza que essa transformação facilita a integração dos mercados financeiros globais, aprofundando a lógica capitalista de busca de lucro nas relações capital/trabalho.

Com enfoque na importância do compartilhamento de conhecimento no contexto cultural, Silvia Rivera Cusicanqui (1984) destaca a importância da recuperação e atualização do conhecimento científico e tradicional das comunidades indígenas. Ela discute a perda e a destruição do conhecimento indígena após a conquista espanhola e como é essencial recuperar e atualizar esses conhecimentos tradicionais, e propõe a combinação desse saber ancestral com as tecnologias modernas para enfrentar as condições de pobreza e exploração atuais, promovendo assim um compartilhamento de conhecimento que não só preserva a herança cultural, mas também melhora a qualidade de vida das comunidades indígenas.

Desde a conquista espanhola, todo o conhecimento desenvolvido ao longo dos séculos foi ignorado e destruído até hoje estarmos reduzidos a viver em condições de fome, escassez e exploração. Por isso é necessário recuperar e atualizar este conhecimento científico, combinando-o com os modernos avanços tecnológicos para construir uma sociedade com alto nível produtivo, mas sem fome nem exploração (Cusicanqui, 1984, p. 240, tradução nossa) ¹.

¹ No original: "A partir de la conquista española, todo ese conocimiento desarrollado a lo largo de siglos fue ignorado y destruido hasta que hoy hemos sido reducidos a vivir en condiciones de hambre, escasez y explotación. Por eso es una necesidad recuperar y actualizar esos conocimientos científicos, combinándolos con los avances tecnológicos modernos para construir una sociedad de alto nivel productivo pero sin hambre ni explotación".

Para abordar os desafios contemporâneos, é essencial considerar tanto o legado histórico da colonialidade quanto as transformações tecnológicas que definem a era da informação. Quijano (2005) argumenta que a redistribuição do poder é fundamental para superar as injustiças da colonialidade, enquanto Castells (2019) observa que a infraestrutura tecnológica globaliza as economias e sociedades, influenciando as dinâmicas sociais e econômicas de maneiras complexas e interconectadas. A Tecnologia Digital (TD) não apenas facilita a globalização, mas também transforma as dinâmicas de poder, exigindo uma reflexão crítica sobre como essas mudanças afetam as estruturas sociais e econômicas.

Para romper com essa estrutura de dominação, é essencial promover práticas de compartilhamento que possibilitem o acesso equitativo aos recursos e ao conhecimento. Esse processo de redistribuição não apenas desafia as bases da colonialidade, mas também empodera os grupos historicamente marginalizados, oferecendo-lhes ferramentas para construir suas próprias narrativas e alterar as dinâmicas de poder. Uma das propostas centrais de Cusicanqui (1984) é combinar o saber ancestral com as tecnologias modernas, acreditando que essa integração pode ajudar a enfrentar as condições de pobreza e exploração que muitas comunidades indígenas ainda enfrentam. A democratização do acesso à informação, promovidas pela infraestrutura tecnológica descrita por Castells (1999), podem facilitar essa transformação, criando espaços de resistência e colaboração que transcendem as fronteiras impostas pelo colonialismo e pelo capitalismo global.

Ao propor o deslocamento da monopolização da interpretação do conhecimento imposta pelos centros hegemônicos, visa-se ampliar o escopo da noção de compartilhar para valorizar e integrar os saberes tradicionais e populares ao conhecimento científico dominante. Nesse contexto, compartilhar passa a ser entendido como a partilha do conhecimento entre diferentes culturas e grupos sociais. Esse conceito transcende a mera distribuição de conteúdo, envolvendo a criação de espaços de colaboração que potencializam iniciativas de construção coletiva do saber. Dessa forma, o compartilhar compreende as interações e a construção do conhecimento, sendo uma forma de integração e renovação das dinâmicas socioculturais.

3.2. COMPARTILHAR NA COMUNICAÇÃO E EDUCAÇÃO

Bricolar o conceito de compartilhar, ancorado nos aportes anteriormente levantados, com a inter-relação da comunicação e educação envolve reconhecer como a comunicação está profundamente ligada à prática da democracia na sociedade moderna, bem como reconhecer que o ato de educar é intrinsecamente político.

O Quadro 1 sintetiza os principais sentidos da comunicação em três categorias apresentada por Dominique Wolton (1997): comunicação direta, comunicação técnica e comunicação social funcional.

Quadro 1- Categorias de comunicação

SENTIDO PRINCIPAL	DESCRIÇÃO	EXEMPLOS	RELAÇÃO COM A SOCIEDADE
Comunicação Direta	Experiência antropológica fundamental de trocar algo com alguém, essencial para a vida individual e coletiva. Comunicar é interagir com indivíduos ou coletividades dentro de um modelo cultural específico.	Conversas face a face, encontros comunitários, discussões em grupo.	Define as regras de interação e troca em uma sociedade, promovendo a emancipação individual e coletiva. Estimula os valores de liberdade e igualdade, fundamentais para a ordem política democrática.
Comunicação Técnica	Técnicas que substituíram as condições ancestrais da comunicação direta pela comunicação à distância mediada por tecnologias.	Telefone, televisão, rádio, internet, redes sociais	A comunicação técnica possibilita a troca instantânea de informações a longas distâncias, criando uma "aldeia global". No entanto, revela contradições entre as capacidades técnicas e as dificuldades culturais de comunicação.
Comunicação Social Funcional	Necessidade social funcional para economias interdependentes, essencial para o comércio, trocas e diplomacia em um mundo globalizado.	Redes de computadores, sistemas de satélite, redes globais de telecomunicações	As técnicas de comunicação são indispensáveis para a economia global, promovendo a interdependência e a divisão internacional do trabalho. No entanto, esta comunicação funcional pode carecer do ideal de intercompreensão e troca mútua.

Fonte: Elaborado pelo autor, baseado nos conceitos de Dominique Wolton, 1997.

Esta categorização permite uma análise detalhada de como cada forma de comunicação se relaciona com a sociedade e, em particular, como essas relações influenciam os ideais democráticos. Wolton (1997) afirma que, enquanto as tecnologias modernas prometem aproximar as pessoas, elas também podem criar barreiras e mal-entendidos. "A comunicação de massas, com as suas vantagens e os seus inconvenientes, é inseparável do modelo da democracia de massas, que mistura dimensões funcionais e normativas" (Wolton, 1997, p. 139). Isso reflete a dualidade entre os ideais democráticos de troca e compreensão e as realidades práticas da comunicação técnica.

Ele observa que "a comunicação não é a perversão da democracia, é antes a condição do seu funcionamento" (Wolton, 1997, p. 138). Apesar das limitações e contradições da comunicação, ainda existe uma margem de manobra que permite aos cidadãos manter uma postura crítica (Wolton, 1997). Esta capacidade crítica é essencial para a democracia, pois permite aos cidadãos questionar e desafiar narrativas dominantes, promovendo transparência e

responsabilidade. Isso significa que a comunicação não só facilita a troca de informações, mas também sustenta os valores democráticos de liberdade e igualdade.

Jesús Martín-Barbero (1997) enfatiza que a comunicação e a cultura são elementos centrais na configuração da hegemonia social e política, sendo que a educação desempenha um papel crucial na mediação dessas relações. Martín-Barbero (1997, p. 16) afirma que "a comunicação se tornou para nós questão de mediações mais que de meios, questão de cultura e, portanto, não só de conhecimentos mas de re-conhecimento". O Quadro 2 sintetiza a crítica sobre como a comunicação e a cultura mediam as relações de poder e a transformação social.

Quadro 2 - Relações da comunicação, cultura e educação

CONCEITO	DESCRIÇÃO	RELAÇÃO COM A EDUCAÇÃO COMO PRÁTICA POLÍTICA
Mediações	Processos pelos quais as comunicações e culturas são negociadas e reconstruídas no cotidiano.	As mediações culturais e comunicacionais são fundamentais na construção do conhecimento e da consciência crítica dos alunos. Ao compreender e integrar essas mediações, a educação pode promover uma prática política que reconhece e valoriza a diversidade cultural.
Hegemonia Cultural	A dominação cultural exercida através das práticas comunicacionais que moldam a percepção e o conhecimento.	A educação deve desafiar a hegemonia cultural, promovendo uma consciência crítica que permita aos alunos questionar e resistir às narrativas dominantes e hegemônicas, capacitando-os a transformar em meios de liberação as diferentes expressões ou práticas culturais..
Transformação Social	A visão de que a educação é um campo de disputa política e ideológica, onde se constrói o sentido e a convivência social.	A educação deve ser vista como uma arena de luta política, onde se constrói o sentido e a convivência social. Isso implica uma abordagem pedagógica que promova o empoderamento dos alunos e a formação de cidadãos críticos e engajados na transformação social.
Tecnologias Comunicacionais	Ferramentas que mediam o conhecimento e a política, e que são parte das lutas ideológicas e culturais.	As tecnologias comunicacionais devem ser utilizadas de forma crítica na educação, reconhecendo seu papel nas lutas ideológicas e culturais. A prática educativa deve capacitar os alunos a entender e utilizar essas tecnologias de maneira que promovam a justiça social.
Racionalidade Informacional	A tendência de reduzir o conhecimento à acumulação de informações e classificações, desconsiderando as contradições e conflitos.	A educação deve ir além da mera acumulação de informações, promovendo uma compreensão crítica e reflexiva que considere as contradições e conflitos inerentes ao conhecimento. Isso fortalece a formação de uma cidadania ativa e consciente das dinâmicas de poder.

Fonte: Elaborado pelo autor, baseado nos conceitos de Martín-Barbero, 1997.

A educação, nesse contexto, não é apenas um processo de transmissão de conhecimentos, deve ser um espaço de resistência e transformação, onde os alunos são incentivados a questionar as narrativas dominantes e a construir seus próprios entendimentos sobre o mundo. José Manuel Moran (2012) apresenta uma visão aprofundada sobre a

educação não se restringir ao desenvolvimento intelectual, mas sim, envolver uma postura crítica e ética que prepare os indivíduos para atuar ativamente na sociedade. Moran defende a educação como uma prática política, destacando seu potencial transformador e emancipatório, "não basta só preparar professores competentes intelectualmente, é preciso que tenham uma visão transformadora do mundo" (Moran, 2012, p. 66). Além disso, Moran enfatiza a importância da educação na formação de cidadãos responsáveis e conscientes, capazes de integrar conhecimentos e valores de forma holística. Ele observa que "é importante educar para o conhecimento integral, para integrar todas as dimensões, para ampliar a consciência pessoal, interpessoal, social e ecológica, universal, cósmica" (Moran, 2012, p. 67).

Assim, compartilhar no contexto da inter-relação de comunicação e educação indica que os processos comunicativos de acesso ao conhecimento e participação ativa fortalecem a democracia, e a visão integral da educação reforça seu papel como prática política, sobretudo na promoção de ambientes de aprendizagem colaborativos que valorizam as experiências e os conhecimentos prévios, essenciais para formar cidadãos críticos e engajados, capazes de atuar na transformação social.

3.3. COMPARTILHAR ALÉM DO CLIQUE

A noção de compartilhar, profundamente enraizada nas dinâmicas sociais e culturais, ganha novas dimensões no ambiente virtual. Compartilhar, nesse contexto, ultrapassa a simples ação de clicar em um botão para disseminar conteúdo, é um ato que transforma o ciberespaço em um ambiente colaborativo e dinâmico. O esteio de compartilhar para a cibercultura reside no acesso democrático ao conhecimento, na participação ativa em redes colaborativas e na construção coletiva e crítica do conhecimento.

Pierre Lévy (1999, p. 93) define o ciberespaço como "o espaço de comunicação aberto pela interconexão mundial dos computadores e das memórias dos computadores". Trata-se de um ambiente virtual onde ocorrem interações sociais, econômicas e culturais que redefinem as dinâmicas de comunicação e organização social. Oferece uma conexão imediata entre indivíduos e grupos de diversas partes do mundo, onde as barreiras geográficas são eliminadas, permitindo que informações e conhecimentos especializados sejam acessíveis a um público global (Lévy, 1999). Esse espaço não apenas amplia a base de conhecimento de indivíduos, mas também incentiva a participação ativa e a colaboração entre diversos grupos, o que é essencial para o desenvolvimento de uma sociedade informacional (Castells, 2019), conectada com o mundo inteiro por meio de processos sócio-técnicos que redefinem significativamente as dinâmicas sociais e econômicas globais.

A cibercultura, como definida por Lévy (1999), é o conjunto de técnicas, práticas, atitudes e valores que se desenvolvem no ciberespaço. Ela desempenha um papel fundamental na criação de um ambiente virtual colaborativo e interativo, pois associa a participação ativa dos indivíduos na produção, disseminação de conhecimento e co-criação. Essa ambiência colaborativa é crucial para a inovação e o desenvolvimento contínuo, pois permite a troca constante de informações e a construção coletiva de soluções para problemas complexos, criando o que foi chamado por Lévy (1998) como inteligência coletiva.

Compartilhar no ambiente virtual por meio das tecnologias da informação deve ser visto como um processo ativo e colaborativo, onde os navegantes do ciberespaço não são meros consumidores de informações, mas participantes engajados na construção de conhecimento. Segundo Lévy (1999, p. 31) essas tecnologias “surgiram, então, como a infraestrutura do ciberespaço, novo espaço de comunicação, de sociabilidade, de organização e de transação, mas também novo mercado da informação e do conhecimento”. A ênfase está mais na qualidade ou no espírito da colaboração e troca constante de ideias, onde a participação ativa e a co-criação são a essência.

Em primeiro lugar, que o crescimento do ciberespaço resulta de um movimento internacional de jovens ávidos para experimentar, coletivamente, formas de comunicação diferentes daquelas que as mídias clássicas nos propõem. Em segundo lugar, que estamos vivendo a abertura de um novo espaço de comunicação, e cabe apenas a nós explorar as potencialidades mais positivas deste espaço nos planos econômico, político, cultural e humano (Lévy, 1999, p. 11).

O crescimento do ciberespaço é impulsionado por um movimento colaborativo da cibercultura que visa explorar novas formas de comunicação por meio das tecnologias da informação, as quais facilitam a criação de espaços virtuais onde a aprendizagem e a inovação ocorrem, permitindo a formação de grupos de sujeitos que interagem e se conectam pela Internet. Essas comunidades que transcendem as limitações geográficas podem ser definidas em três categorias propostas por Lisbôa e Coutinho (2011): comunidade virtual, comunidade virtual de aprendizagem e comunidade de prática, conforme sintetiza o Quadro 3.

Quadro 3 - Categorias de comunidade

TIPO	DEFINIÇÃO	CARACTERÍSTICAS	OBJETIVOS
Comunidade Virtual	Agrupamento de indivíduos que interagem e se conectam por meio da internet, sem a necessidade de proximidade física, formadas em torno de interesses, valores ou objetivos comuns.	Interconexão e inteligência coletiva; diversidade e flexibilidade; colaboração e interação contínua.	Facilitar a conexão entre indivíduos com interesses comuns e promover trocas de informações e experiências.
Comunidade Virtual de Aprendizagem	Tipo específico de comunidade virtual focada na construção	Presença cognitiva, social e de ensino; aprendizado	Promover a construção colaborativa do

	colaborativa do conhecimento, facilitando o aprendizado através da interação e colaboração entre os membros.	colaborativo; desenvolvimento de competências de análise e reflexão crítica.	conhecimento e desenvolver competências de análise e reflexão crítica.
Comunidade de Prática	Grupo de pessoas que compartilham um interesse ou paixão por algo que fazem e aprendem a fazê-lo melhor através da interação regular, frequentemente em contextos profissionais.	Domínio, comunidade e prática; aprendizado coletivo e desenvolvimento profissional; troca de experiências e conhecimentos.	Facilitar a aprendizagem coletiva e o desenvolvimento profissional através da troca de experiências e conhecimentos.

Fonte: Elaborado pelo autor, baseado nos conceitos de Lisbôa e Coutinho, 2011.

A distinção entre os tipos de comunidades não é apenas uma questão teórica, mas tem implicações práticas profundas. Ela permite compreender as práticas que melhor aproveitam a colaboração e a troca de conhecimentos em cada contexto. As comunidades virtuais são grupos de indivíduos que interagem online em torno de interesses comuns. As comunidades virtuais de aprendizagem são subtipos dessas comunidades, focadas na construção colaborativa do conhecimento e no desenvolvimento de habilidades. Elas são caracterizadas por uma presença cognitiva, social e de ensino que facilita a aprendizagem ativa e a reflexão crítica. Por outro lado, as comunidades de prática são grupos de profissionais que compartilham um domínio de interesse e buscam melhorar suas práticas através da interação regular e da troca de conhecimentos.

As características dessas comunidades online têm sido pilares da cultura da Internet desde seu início. Em particular, destaca-se o valor da comunicação livre e horizontal e a formação autônoma de redes, que servem como instrumentos de organização, ação coletiva e construção de significado. O uso de ferramentas digitais não apenas reforça, mas também amplia a criação de redes caracterizadas por uma comunicação igualitária e sem hierarquias rígidas. As tecnologias da informação são essenciais para a manutenção dos ambientes digitais interativos onde as comunidades virtuais residem, pois elas fornecem as ferramentas necessárias para a comunicação e a colaboração em larga escala. Elas incluem uma variedade de infraestruturas digitais, como redes de computadores, softwares de colaboração, plataformas, mídias e redes sociais que desempenham um papel crucial na facilitação de interações e na promoção da colaboração entre indivíduos.

Com os avanços da Web 2.0, ferramentas como fóruns de discussão, plataformas de videoconferência e sistemas de gestão de aprendizado facilitam a interação contínua e a troca de informações, ultrapassaram os muros da recepção e produção de informações para uma outra performance (Magaldi, 2018). Essas tecnologias permitem que pessoas de diferentes partes do mundo se conectem e interajam em tempo real, colaborando em projetos, discutindo

temas de interesse comum e compartilhando conhecimentos de forma remota, tanto de maneira síncrona quanto assíncrona. Dessa forma, os usuários podem compartilhar informações e trabalhar juntos de forma eficiente, construindo redes de confiança e promovendo comunidades colaborativas.

O conceito de compartilhar nas comunidades online vai além de um simples clique na Internet, envolve uma ação coletiva eficiente e significativa que valoriza as experiências, conhecimentos e aprendizagens próprias de um ambiente digital de alta escolha informacional. Compartilhar, portanto, envolve dinâmicas sociais e culturais que promovem a partilha criativa, sustentável e transformadora.

3.3.1. As Plataformas

As atividades e serviços organizados e intermediados em redes informacionais associadas ao conceito de plataforma, têm se tornado cada vez mais populares e assumem um importante papel na disseminação do conhecimento, o que implica um processo de reorganização de práticas e imaginações culturais em torno de plataformas implementadas pelas grandes corporações de tecnologia (Poell; Nieborg; Van Dijck, 2019). Dalton Lopes Martins e Luciana Conrado Martins (2021, p. 28) destacam que "a intensa digitalização da sociedade vivenciada nas últimas duas décadas e a aceleração das práticas contemporâneas de socialização em rede faz com que o meio digital seja um espaço de enorme importância, também no contexto sócio-político".

O conceito de plataforma a qual nos referimos se relaciona às infraestruturas digitais e estratégias de negócios implementadas pelas grandes corporações de tecnologia, cujos objetivos tecnoeconômicos visam atrair usuários e disfarçar seus modelos de negócios e tecnologias subjacentes. Essas plataformas organizam e intermediam atividades e serviços de diversos setores, utilizando infraestruturas programáveis que facilitam e moldam interações. Isso leva os usuários a organizar suas atividades em torno de plataformas proprietárias e com fins lucrativos (Poell; Nieborg; Van Dijck, 2019), que “em geral, não produzem conteúdos, mas direcionam, organizam e disseminam as produções de seus usuários” (Segurado, 2021, p. 164). Esse processo cria novas camadas de apropriação das interações sociais, econômicas e culturais que redefinem as dinâmicas de comunicação, oportunizando a circulação de informação e conhecimento “em ambientes de redes sociais (Facebook, Twitter, Instagram, etc.), aplicativos de mensagens instantâneas (Whatsapp, Telegram, etc.), blogs, sites na web, bancos de dados distribuídos, entre tantas outras formas sócio-técnicas de produção de redes informacionais” (Martins, D.; Martins, L., 2019, p. 8).

As práticas contemporâneas de sociabilidade em rede refletem e acomodam disputas e correlação de forças, onde os indivíduos desempenham um papel duplo, sendo simultaneamente consumidores e receptores de conteúdo, assim como produtores e emissores de ideias, significados, estéticas, formas e conteúdos. Esse papel dual reflete a natureza dinâmica e participativa das plataformas digitais, onde a criação e a recepção de conteúdos ocorrem de forma interativa e colaborativa. À medida que a sociedade mediada pelas tecnologias da informação estabelecia novos arranjos, essa transformação facilitou a integração dos mercados financeiros globais e aprofundou a lógica capitalista de busca de lucro nas relações capital/trabalho.

Apesar de os processos colaborativos já existirem há muito tempo no cenário dos negócios e das empresas, o fenômeno atual é diferente. A diferença está no fato de a atual colaboração massiva articular agentes individuais livres, que cooperam e reúnem-se para resolver problemas que são do seu interesse. Não colaboram por obrigação, nem estão submetidos a instituições ou companhias (Silveira, 2008, p. 2).

Rosemary Segurado (2021) descrevendo a evolução e o impacto das plataformas digitais na internet, aponta que a cultura de compartilhamento, inicialmente vista como uma prática comunitária e colaborativa, foi rapidamente captada pelo mercado, que buscou transformar essa prática em um modelo lucrativo. As plataformas de interação, onde os usuários criam e compartilham conteúdos, acabaram superando em audiência os sites tradicionais que apenas produziam conteúdo, fazendo com que a indústria do direito autoral², que inicialmente combatia o compartilhamento de arquivos digitais através da criminalização, mudou sua estratégia passando a se apropriar do trabalho colaborativo de maneira privada. Isso incluiu “barateamento dos serviços e produtos digitais e pela negociação das informações dos seus usuários nos mercados de dados pessoais” (Segurado, 2021, p. 34), convertendo a cultura de compartilhamento em uma oportunidade de lucro e controle.

Visto que uma das características da sociedade informacional é que ela se constitui com tecnologias que comunicam e controlam ao mesmo tempo, o controle é um tema importante ao discutirmos os processos algorítmicos utilizados nas plataformas de mídias sociais. [...] A restrição agora passa para o campo da informação, possibilitando ou rejeitando seu acesso a ela (Segurado, 2021, p. 59).

As principais mídias sociais, como Facebook, Instagram, Twitter (atualmente “X”) e YouTube, dependem fortemente da produção midiática criativa de seus usuários para manter sua relevância e engajamento. Essas plataformas são alimentadas pelo conteúdo gerado por milhões de indivíduos em todo o mundo, incluindo postagens de texto, fotos, vídeos e

² O direito autoral, ou copyright (também conhecido como “todos os direitos reservados”), é um conjunto de direitos legais que protege criadores de obras originais contra cópia, distribuição e uso não autorizado. Desempenha um papel importante na economia criativa, influenciando políticas, modelos de negócios e práticas de distribuição, abrangendo literatura, música, arte, filmes e software, buscando maximizar lucros através da venda e licenciamento (Direito Autoral, 2024).

transmissões ao vivo. Esta produção contínua de conteúdo atrai novos usuários e mantém os existentes ativos, criando um ciclo de interação constante com múltiplos mediadores, inclusive mediadores sociotécnicos como os algoritmos. Este ambiente é caracterizado por fluxos informativos colaborativos, descentralizados e fragmentados, que podem tanto informar quanto desinformar.

O Facebook é uma mídia social e rede social virtual que permite que os usuários compartilhem atualizações, fotos e vídeos, participem de eventos e grupos, e interajam através de comentários e reações (Facebook, 2024). O Instagram, focado principalmente em conteúdo visual, permite aplicar filtros digitais e o compartilhamento de fotos e vídeos, histórias que desaparecem após 24 horas e transmissões ao vivo (Instagram, 2024). O Twitter (atualmente “X”) é uma rede social e um serviço de microblog conhecido por suas mensagens curtas chamadas tweets, permitindo que os usuários compartilhem pensamentos, notícias e links, e interajam através de respostas e retweets (Twitter, 2024). YouTube é uma plataforma de compartilhamento de vídeos onde os usuários podem carregar, assistir e comentar vídeos, além de transmitir ao vivo (Youtube, 2024). Embora os conteúdos sejam criados pelos próprios usuários, as plataformas utilizam algoritmos para distribuir essas produções de forma centralizada. Ou seja, as plataformas não criam os conteúdos, mas controlam como e para quem eles são exibidos. A organização daquilo que é postado e disposto nos circuitos fechados das plataformas não é realizado livremente pelos seus criadores. As plataformas possuem sua própria arquitetura de informação que é centralizada, completamente diferente da topologia distribuída da Internet.

Segurado (2021, p. 39) afirma que "um dos principais modos de controle que os gestores das plataformas possuem sobre seus usuários se dá pela modulação das opções e dos caminhos de interação e de acesso aos conteúdos publicados". Modulação, nesse contexto, refere-se ao processo pelo qual as plataformas ajustam e controlam a visualização de conteúdos – sejam textos, imagens ou vídeos – que aparecem para os usuários. Este controle é feito por meio de algoritmos que determinam quais conteúdos serão mostrados a quais usuários, baseando-se em critérios como relevância, popularidade, comportamento do usuário e objetivos comerciais das plataformas. A modulação não exige que as plataformas produzam conteúdos, apenas que selecionem os existentes e os direcionam para grupos específicos, conforme critérios de impacto e objetivos predefinidos, como aumentar o engajamento ou direcionar tráfego para conteúdos patrocinados.

Essas mídias sociais operam com modelos de negócios baseados em publicidade, utilizando algoritmos sofisticados para direcionar anúncios personalizados (Souza; Avelino;

Silveira, 2021). A coleta e análise de dados de usuários permitem a segmentação precisa do público, aumentando a eficácia dos anúncios e, conseqüentemente, a receita gerada. Por exemplo, o Facebook utiliza informações sobre os interesses e comportamentos dos usuários para mostrar anúncios relevantes, enquanto o YouTube exibe anúncios antes, durante e depois dos vídeos, baseados no conteúdo assistido e nas preferências do usuário, e “o fluxo de acesso aos conteúdos também é definido pelos gestores das plataformas” (Segurado, 2021, p. 38).

Além disso, essas plataformas são protegidas por patentes e licenças de uso exclusivo, garantindo seu controle sobre a tecnologia subjacente e os serviços oferecidos (Souza; Avelino; Silveira, 2021). Este controle permite que as empresas mantenham uma vantagem competitiva, limitando a capacidade de concorrentes menores de replicar suas funcionalidades ou acessar seus mercados. Ao controlar rigidamente suas patentes e licenças, essas empresas consolidam seu domínio no mercado digital através de estratégias de propriedade intelectual e práticas comerciais exclusivas.

Este modelo de negócios não apenas garante o lucro financeiro das plataformas, mas também perpetua sua influência e alcance no cenário digital global. Assim, enquanto promovem a criação e o compartilhamento de conteúdos pelos usuários, essas plataformas continuam a expandir sua base de usuários e aumentar seu impacto na comunicação e na interação social moderna. No entanto, essa tendência encontrou uma reação significativa dos defensores de soluções livres, abertas e/ou gratuitas, alinhados aos valores originários que constituem a cibercultura e o desenvolvimento do ciberespaço. Silveira indica que:

(...) no mundo das redes, a liberdade, ao invés de ampliar a propriedade privada, está colaborando para ampliar o não-proprietário. Ao invés de aumentar simplesmente a competição, está consolidando a colaboração e a solidariedade. Assim, os commons não surgem do autoritarismo ultra-regulatório, do Estado agigantado para coordenar o crescimento dos espaços e esferas comuns. Nascem exatamente do contrário: da auto-organização. Emergem de processos bottom-up (Silveira, 2008, p. 52).

Na cultura digital, o termo *commons*:

(...) pode ser traduzido como comum, produção ou espaço comum. Seu significado também comporta a noção de público em oposição ao que é privado. Seu uso evoca ainda a ideia de algo que é feito por todos ou por coletivos e comunidades. Os commons pretendem expressar recursos que são comuns (Silveira, 2008, p. 49).

Através da análise de diversos teóricos, Silveira (2008) argumenta que os *commons* são essenciais para promover a criatividade, a inovação e a liberdade no ambiente digital. Ele demonstra que as práticas colaborativas e a produção de conhecimentos partilhados são fundamentais na formação dos *commons*. Exemplos incluem o Movimento Software Livre³ e

³ O Movimento Software Livre defende a liberdade dos usuários de executar, estudar, modificar e distribuir software. Iniciado na década de 1980 por Richard Stallman, o movimento valoriza a colaboração, transparência e compartilhamento de conhecimento e promove o uso de software com código-fonte acessível e sem

o *Creative Commons*⁴, entre outros, que exemplificam como a colaboração e o compartilhamento de conhecimentos são centrais para a cultura digital.

As plataformas digitais "abertas", termo que no contexto digital indica a promoção do acesso livre e a colaboração sem restrições técnicas e comerciais significativas, exemplificam alternativas sustentáveis de recursos colaborativos na internet. Elas se opõem à lógica de exclusividade e controle rígido, característica das mídias sociais comerciais, e enfatizam a transparência, a interoperabilidade e a participação. Essas plataformas digitais abertas demonstram como é possível criar um ambiente de colaboração e inovação contínua, oferecendo alternativas viáveis e inclusivas para a gestão e disseminação de conhecimento.

Sem aprofundar outros aspectos mais técnicos, o *GitHub*, por exemplo, é uma plataforma que permite que desenvolvedores de software de todo o mundo colaborem em projetos, compartilhando códigos, solucionando problemas juntos e contribuindo para a criação de softwares de forma coletiva (GitHub, 2024). O *Tainacan* é um plugin de código aberto para *WordPress*⁵ que oferece uma solução tecnológica para a difusão e interoperabilidade de acervos digitais que seja compatível com o cenário das instituições culturais e educacionais como museus, instituições culturais e educacionais que buscam organizar e expor suas coleções (Tainacan, 2023). A *Wikipédia* é outra plataforma aberta que exemplifica o poder da colaboração coletiva. Como uma enciclopédia online construída por voluntários, permitindo que qualquer pessoa adicione, edite e verifique informações. Esse modelo colaborativo assegura que o conhecimento seja constantemente atualizado e expandido, refletindo diversas perspectivas. A transparência e a verificação de fontes garantem sua credibilidade como um recurso confiável (Wikipédia, 2024).

A forma como esses projetos são organizados, baseados em sinais e motivações sociais, sem depender de mercados ou hierarquias claras, contribui para sua eficácia em torno de “organizar importantes empreendimentos produtivos” (Benkler, 2009, p. 15). As soluções digitais abertas são fundamentais para a construção de um ciberespaço inclusivo e colaborativo, alinhado aos valores que marcaram o desenvolvimento inicial da Internet.

Embora as plataformas abertas ofereçam muitos benefícios, elas também enfrentam desafios, como a necessidade de sustentabilidade financeira e a proteção dos direitos de

restrições, protegendo essas liberdades através de licenças como a Licença Pública Geral (GPL) (Movimento Software Livre, 2023).

⁴ *Creative Commons* (CC) é uma organização sem fins lucrativos que oferece licenças gratuitas para criadores, permitindo que compartilhem suas obras com o público sob termos específicos, facilitando a distribuição e o uso de maneira mais flexível, buscando expandir a quantidade de obras criativas disponíveis, através de suas licenças que permitem a cópia e compartilhamento com menos restrições do que os direitos autorais tradicionais (Creative Commons, 2023).

⁵ *WordPress* é um sistema livre e aberto de gestão de conteúdo de sites e blogs na internet (Wordpress, 2024).

propriedade intelectual. No entanto, elas demonstram que é possível criar soluções tecnológicas sustentáveis que promovam a democratização do conhecimento e a participação ativa de todos os usuários, promovendo um ambiente digital onde a inovação, a transparência e a participação coletiva sejam valorizadas e incentivadas.

Benkler (2009) discute a economia da informação e a produção social baseada nos *commons*, destacando como a produção colaborativa tornou-se uma força significativa em diversos setores da economia. De acordo com o autor, um exemplo notável é o software livre e o software de código aberto, onde milhares de voluntários colaboram para produzir alguns dos softwares mais importantes. Esse modelo de produção é capaz de competir efetivamente com os modelos comerciais tradicionais “com um grau de eficácia que os produtores comerciais têm dificuldade, e às vezes é mesmo impossível, de competir com eles” (Benkler, 2009, p. 14).

Ele enfatiza, em outro exemplo, que a produção colaborativa de recursos educacionais demonstra ganhos substanciais para a educação ao “contar com um número muito maior de colaboradores” (Benkler, 2009, p. 45), resultando em uma maior diversidade de perspectivas e experiências que enriquecem a qualidade dos materiais produzidos. Em comparação com o desenvolvimento comercial, que tende a criar produtos genéricos para agradar a um amplo mercado e muitas vezes não atende às necessidades específicas de cada contexto educacional, o desenvolvimento aberto permite a criação de objetos de aprendizagem de alto nível e não padronizados (Benkler, 2009).

Esses objetos podem ser adaptados e integrados de maneiras diversas por professores e estudantes, conforme suas próprias necessidades e estilos de aprendizagem (Benkler, 2009), promovendo uma educação mais personalizada e eficaz. Além disso, a sustentabilidade é um ponto forte do desenvolvimento aberto. Como os recursos são criados e mantidos por uma comunidade global, há uma maior resiliência contra problemas que podem afetar os desenvolvimentos comerciais, como crises financeiras. A natureza aberta desses recursos permite que eles sejam continuamente atualizados e aprimorados por novos colaboradores, garantindo sua relevância e qualidade ao longo do tempo.

Esses exemplos mostram que as plataformas podem adotar diferentes concepções de propriedade intelectual, licenciamento de conteúdos e modelos de negócios, variando entre acesso livre e uso exclusivo. Contudo, ambos os tipos demonstram que a socialização nesses ambientes depende das contribuições dos usuários para lidar com a vasta quantidade de informações e conteúdos disponíveis. Essas infraestruturas digitais facilitam a troca de

recursos e suportam a construção colaborativa do conhecimento, permitindo que movimentos sociais ganhem tração e que comunidades se formam em torno de interesses comuns.

Dessa forma, e para o desgosto dos maniqueístas, essas tecnologias admitem que "não há sentido em opor o comércio de um lado e a dinâmica libertária e comunitária que comandou o crescimento da Internet de outro" (Lévy, 1999, p. 12). A nova configuração de comunicação, que assume as características virtualizantes e desterritorializantes do ciberespaço, é impulsionada pela livre circulação dos conhecimentos gerados e utilizados pela sociedade, fazendo dele o vetor de um universo aberto (Lévy, 1999). Nesse cenário, iniciativas como o *Creative Commons* surgem para equalizar os contrastes entre as estruturas tecnoeconômicas de plataformas e as práticas sociais no contexto da cultura digital.

(...) iniciativas como o Science Commons/Creative Commons surge tendo como pretensão, a partir de instrumentos jurídicos, possibilitar que o autor, o criador ou mesmo uma entidade se posicione de forma clara, definindo se uma obra intelectual sua está liberada para distribuição, utilização e até cópia. Assim, o acesso a informação que durante séculos foi privilégio de poucos, encontra um eco, um caminho alternativo que para sua efetivação é preciso repensar e reestruturar toda uma lógica, também capitalista, de acesso a publicações. É diante desta lógica que termos como compartilhar, partilhar, cooperar, remixar ganham destaque e passam a representar um outro estágio de construção de saberes (Lima, J.; Lima, V., 2013, p. 11).

Com o propósito de utilizar ferramentas legais para permitir que autores e criadores estabeleçam claramente se suas obras intelectuais podem ser distribuídas, utilizadas e copiadas livremente, o *Creative Commons* fomenta uma cultura de acesso aberto ao conhecimento, envolvimento ativo em comunidades colaborativas e compartilhamento. Suporta práticas alternativas às tradicionais de direitos autorais, legitimando termos e regras aplicáveis que promovem um fluxo mais distribuído e democrático do saber.

Nesse novo cenário de atravessamentos tecnológicos e legais, conceitos como compartilhar, partilhar, cooperar e remixar transformam a Internet em um espaço colaborativo e democrático, onde o conhecimento é continuamente construído e reconstruído através da interação entre usuários. Essas iniciativas ganham destaque e representam uma nova fase na construção e disseminação do conhecimento.

3.3.2. As Licenças

O processo de informatização, digitalização e intensificação do uso das tecnologias da informação oportunizou a implementação de repositórios institucionais desenvolvidos com o propósito específico de gerenciamento eletrônico de objetos digitais, ou seja, qualquer tipo de material que tenha sido digitalizado ou originalmente criado em formato digital. Este desenvolvimento permitiu que instituições gerenciassem grandes volumes de dados de maneira organizada e segura, melhorando a eficiência e a acessibilidade. Esses sistemas são

dotados de uma série de processos e ferramentas computacionais que permitem administrar, armazenar e preservar esses objetos de maneira elaborada e sofisticada, dando suporte às demandas relacionadas à conservação, catalogação, pesquisa e curadoria (Martins, D.; Martins, L., 2021), sendo essenciais para a preservação e utilização a longo prazo. Diferente de um simples website, as atividades e serviços organizados e intermediados em plataformas como repositórios digitais são concebidos especificamente para gerenciar objetos digitais, oferecendo ferramentas avançadas de navegação, busca, recuperação, visualização e possibilidades de reuso dos dados (Martins, D.; Martins, L., 2021).

Os repositórios institucionais não apenas melhoram a administração e o acesso aos acervos digitalizados, mas também permitem que um número maior de pessoas acesse conteúdos que antes estavam restritos a visitas presenciais ao acervo físico. A criação de uma infraestrutura informacional robusta, que permita a interoperabilidade e o acesso qualificado, é essencial para que os usuários de todo o mundo possam acessar, buscar e recuperar informações de forma integrada, visando “gerar serviços compatíveis com as necessidades atuais e futuras de seus usuários e praticar estratégias apropriadas de preservação digital” (Sayão; Marcondes, 2008, p. 143). Em resumo, Sayão e Marcondes apontam para o que se espera dos repositórios:

(...) que sejam sempre possível buscas simultâneas em coleções múltiplas, heterogêneas e operadas por sistemas tecnologicamente diferentes; que essas coleções possam estar custodiadas por organizações distintas; que possam estar geograficamente espalhadas por todo o mundo; que as buscas possam ser realizadas pelo usuário final de maneira fácil e transparente e utilizando ferramentas comuns de acesso à Internet, como são os navegadores web. Além do mais, essa infraestrutura deve ser tal que possa oferecer ainda ferramentas para gestão de direitos e propriedade intelectual, e finalmente, considerar a identidade do usuário e seus direitos individuais e institucionais de acesso (Sayão; Marcondes, 2019 p. 136).

No âmbito dos arquivos, bibliotecas e museus, esses repositórios digitais e a gestão eletrônica de acervos criam “novos tipos de redes informacionais que tenham como finalidade ampliar o contato entre o público e o patrimônio, gerando novas camadas de apropriação e uso social dos acervos e coleções” (Martins, D.; Martins, L., 2019, p. 9), facilitando tanto a administração das instituições quanto a utilização pelos usuários.

A administração e o acesso de acervos digitalizados enfrentam vários desafios que não se resumem apenas à tecnologia, mas também à necessidade de uma abordagem colaborativa que valorize e integre saberes diversos, dentre os quais se destacam as estratégias de gestão e exploração de acervos em plataformas digitais. A partilha do conhecimento deve transcender a mera distribuição de conteúdo, envolvendo a criação de espaços de colaboração que potencializam iniciativas de construção coletiva do saber e superem a ideia de uma

simples biblioteca digital (Birmingham, 1995). As preocupações relacionadas ao compartilhamento e sob quais permissões os conteúdos serão liberados para a visualização, navegação e reutilização destacam a importância da gestão dos processos comunicacionais nas estratégias de compartilhamento pela Internet.

Em decorrência disso, a difusão e disseminação dos acervos em mídia digital coloca em perspectiva a circulação livre de informação, a livre utilização de conteúdos e a democratização do acesso digital dessas instituições. Esses aspectos englobam as implicações de direitos e propriedade intelectual que definem a permissão ou restrição dos direitos de reuso e acesso, bem como as regras e condições autorizadas de exploração, recombinação e compartilhamento dos conteúdos.

Conforme salienta Monteiro (2017), a indicação de licenças de uso em um repositório digital fornece segurança e apoio para as instituições e orienta os públicos para a reutilização adequada do acervo disponibilizado, evitando usos indevidos e problemas jurídicos posteriores. A adesão a padrões de licenciamento, como o *Creative Commons*, permite que as instituições definam claramente os termos de uso de seu acervo, facilitando a distribuição, utilização e até a cópia de conteúdos de maneira mais aberta e acessível.

A difusão do Creative Commons permite que, em vez de o autor se valer de “todos os direitos reservados”, possa o autor se valer de “alguns direitos reservados”, autorizando-se, assim, toda a sociedade a usar sua obra dentro dos termos das licenças públicas por ele adotadas. Essa solução protege os direitos do autor, que os têm respeitados, ao mesmo tempo que permite, através de instrumento juridicamente válido, o acesso à cultura e o exercício da criatividade dos interessados em usarem a obra licenciada (Branco, 2007, p. 161).

Basicamente, as licenças permitem ou restringem o direito de uso e acesso, incluindo o direito de fazer e possuir cópias, de usar o conteúdo de formas variadas, como adaptar, ajustar, modificar ou alterar, combinar o original ou adaptado, com a finalidade de criar uma nova obra. O Quadro 4 apresenta as principais licenças CC descritas pela organização⁶ e sintetiza os benefícios, aplicações e desafios relacionadas ao seu uso:

Quadro 4 - Licenças CC

TIPOS DE LICENÇAS CC	BENEFÍCIOS	APLICAÇÕES	DESAFIOS
Atribuição (CC BY)	Permite o uso comercial e não comercial, desde que o autor original seja creditado.	Publicações acadêmicas, blogs, materiais educacionais.	Garantir que o crédito ao autor seja dado corretamente.
Atribuição-Compartilha Igual (CC BY-SA)	Permite o uso comercial e não comercial, desde que o autor seja creditado e as novas criações sejam licenciadas sob os mesmos termos.	<i>Wikipédia</i> , projetos de software livre, repositório de acervos culturais, educativos ou artísticos.	Manter a licença original em todas as obras derivadas.

⁶ Disponível em: <https://br.creativecommons.net/licencas/>. Acesso em: 03 jun. 2024.

Atribuição- Sem Derivações (CC BY-ND)	Permite redistribuição comercial e não comercial, desde que a obra seja passada sem modificações e integralmente, com crédito ao autor.	Artigos de opinião, fotografias, vídeos.	Não permite a criação de obras derivadas, limitando a adaptabilidade.
Atribuição- Não Comercial (CC BY-NC)	Permite a remixagem, adaptação e criação de obras derivadas para fins não comerciais, com crédito ao autor.	Recursos educacionais, trabalhos artísticos colaborativos.	Definir o que constitui uso comercial pode ser ambíguo.
Atribuição- Não Comercial- Compartilha Igual (CC BY-NC-SA)	Permite a remixagem, adaptação e criação de obras derivadas para fins não comerciais, desde que o autor seja creditado e as novas criações sejam licenciadas sob os mesmos termos.	Comunidades de software livre, recursos educacionais abertos.	Uso não comercial pode ser ambíguo, todas as obras derivadas devem manter a mesma licença.
Atribuição- Não Comercial- Sem Derivações (CC BY-NC-ND)	Permite que outros baixem e compartilhem as obras com outras pessoas, desde que atribuam o crédito ao autor original, sem modificá-las ou usá-las comercialmente.	Relatórios, pesquisas, documentos oficiais.	A licença mais restritiva, não permite modificações nem uso comercial.

Fonte: Elaborado pelo autor, conforme descritas no Projeto *Creative Commons*⁶.

Ao articular a noção de compartilhar a partir de uma reflexão baseada nos *commons*, e não na propriedade, é possível questionar as estruturas de poder que reforçam a mercantilização do conhecimento e valorizar alternativas que promovam a colaboração, o compartilhamento e a democratização das práticas sociais. Isso é particularmente relevante quando consideramos as estratégias e práticas para a difusão de acervos digitais, que precisam navegar nessas dinâmicas embaraçadas para promover um acesso mais democrático e colaborativo ao conhecimento.

Lawrence Lessig (2005) elucida um aspecto que torna esse modelo relevante para a discussão apresentada anteriormente ao enfatizar que o projeto *Creative Commons* “complementa o copyright ao invés de competir com ele. Seu objetivo não é derrotar os direitos de autor, e sim facilitar para autores e criadores o exercício de seus direitos, de forma mais flexível e barata” (Lessig, 2005, p. 278). Esse complementar e não opor, implica um mover-se além dos objetivos tecnoeconômicos doutrinados pelos centros hegemônicos de produção do conhecimento, a fim de estabelecer estratégias de gestão comunicacional e diretrizes de distribuição e exploração que incorporem licenças padronizadas visando promover espaços e recursos colaborativos de curadoria compartilhada e construção de significado para acervos culturais, educativos ou artísticos, nos quais múltiplos indivíduos ou grupos participam ativamente na seleção, interpretação e apresentação dos conteúdos.

A padronização das licenças CC fornece um conjunto simples e flexível de permissões, permitindo que as instituições compartilhem suas obras sob uma licença específica que atenda aos interesses da instituição, podendo optar entre as diversas opções disponíveis, enquanto mantêm certos direitos. Isso não apenas transfaz a lógica capitalista

predominante, mas também fomenta um ambiente sustentável financeiramente, onde o conhecimento é tratado como um bem comum, disponível para todos e enriquecido por contribuições colaborativas.

A Web, desde sua criação, sempre foi um espaço aberto. As tecnologias de informação por seu lado também facilitam a cópia e redistribuição de diferentes recursos. Estas facilidades tornaram necessário que o reuso e compartilhamento desses recursos fosse minimamente disciplinado. As licenças padronizadas surgiram com esta finalidade. Licenças padronizadas de uso são declarações, que foram amplamente discutidas e consensadas entre a comunidade da Web, que estabelecem grãos de possibilidades de reuso dos recursos disponibilizados; essas possibilidades são geralmente menos restritivas que os tradicionais copyrights (Marcondes, 2021, p.47).

A integração das tecnologias digitais na gestão de acervos culturais e educacionais transforma profundamente a relação dessas instituições com a sociedade, também potencializa o reuso das informações, facilitando a criação de novas formas de valorização e socialização desses acervos, demonstrando assim a sua relevância para a democratização do acesso, e sobretudo, do partilhamento da autoridade e domínio das instituições sobre os acervos e a construção de novas formas interpretativas e narrativas (Martins, D.; Martins, L., 2020) por parte dos públicos. Ao promover um sistema padronizado que equilibra proteção de direitos e abertura ao uso, essas licenças incentivam a criação de um ecossistema cultural e intelectual dinâmico e inclusivo. Consequentemente, as licenças indicam o potencial dos repositórios digitais para reuso, edições e colaborações de usuários em outras redes de informação com intencionalidade educativa, como por exemplo, na produção de recursos educacionais.

3.3.3. O Museu Paulista

Nesse sentido, os registros da experiência do Museu Paulista da USP permitem discorrer sobre como os repositórios digitais estão articulados com a estratégia de difusão digital do museu, visando potencializar as oportunidades associadas à cultura digital. Isso é especialmente relevante no que se refere à padronização de licenças na disseminação do acervo como prática política da instituição, aliada às ações educativas e às práticas contemporâneas de sociabilidade "em" e "pelas" redes digitais.

O Museu Paulista é uma instituição museológica, científica, cultural e educacional. Popularmente conhecido como Museu do Ipiranga, possui sede no edifício monumento localizado no conjunto arquitetônico do Parque da Independência, em São Paulo. Inaugurado em 1895, o Museu do Ipiranga é o museu público mais antigo da cidade de São Paulo. Em 1923, foi criada a unidade anexa, o Museu Republicano de Itu, e em 1963, a instituição foi vinculada à Universidade de São Paulo, passando a exercer também atividades de pesquisa, ensino e extensão.

O acervo do Museu Paulista é vasto e diversificado, contendo mais de 125 mil itens, incluindo esculturas, quadros, jóias, moedas, medalhas, móveis, documentos e utensílios de bandeirantes e indígenas. O acervo também abriga importantes coleções iconográficas de artistas como Oscar Pereira da Silva, Benedito Calixto, Henrique Manzo e José Wasth Rodrigues, além de coleções fotográficas de Militão Augusto de Azevedo, Guilherme Gaensly e Werner Haberkorn. A documentação arquivística do museu, que abrange do século XVI até meados do século XX, é fundamental para o estudo da sociedade brasileira, com um foco na história de São Paulo. Os objetos, mobiliário e obras de arte do acervo têm relevância significativa, especialmente os itens relacionados à Independência do Brasil e ao período histórico correspondente, tornando o museu uma instituição essencial para a compreensão da sociedade paulista e da história do Brasil. A atuação do Museu Paulista no campo da História, juntamente com suas atividades de pesquisa, ensino e extensão, reforça sua importância como centro de conhecimento e preservação cultural (Museu do Ipiranga, 2024).

As primeiras experiências com a informatização de acervos no Museu Paulista ocorreram como parte de um novo direcionamento dado à instituição na gestão de Ulpiano Toledo Bezerra de Meneses, entre 1989-1994, com a ampla reformulação no tratamento dos documentos, especialmente tridimensionais e iconográficos. Este processo foi impulsionado pelo Plano Diretor de 1990, que estabeleceu diretrizes para transformar o museu em uma instituição universitária especializada, com foco em três linhas de pesquisa: Cotidiano e Sociedade, História do Imaginário e Universo do Trabalho (Lima; Carvalho, 2004).

Com a adoção do Programa de Reorganização Física e Documental dos Acervos, que apontava para a implantação de novas formas de organização e descrição dos milhares itens de seu acervo, ficou claro que a reestruturação física não bastava. Era essencial incorporar novas tecnologias para preservar, organizar e tornar o acervo acessível. Este esforço incluiu a criação de bancos de dados, digitalização de documentos e desenvolvimento de sistemas de gerenciamento. Um dos projetos mais importantes foi o Banco de Dados Iconográficos (1992-1995), que organizou coleções dispersas de forma cronológica e tipológica, facilitando a catalogação e acesso. A Comissão de Informática do Museu também desenvolveu fichas catalográficas e utilizou softwares para a documentação, tornando o Museu Paulista um dos primeiros museus universitários da USP a informatizar seu acervo (Makino *et al.*, 2003).

Esse processo destacou a importância de uma abordagem integrada que combine reorganização física, desenvolvimento tecnológico e compromisso institucional para preservar e mobilizar o acervo. A informatização transformou a gestão das coleções, ampliando as possibilidades de pesquisa e extensão cultural, e direcionou as equipes para a construção da

cultura digital da instituição. O projeto Banco de Dados Iconográficos, inicialmente focado em criar um banco de referências iconográficas para apoiar pesquisas no campo da cultura material, criou um manual de orientação, um vocabulário controlado e catálogos paralelos, como biografias de autores e glossário de técnicas utilizadas. Este sistema informatizado visava sistematizar e facilitar o acesso à documentação iconográfica do museu, resultando em 27.000 fichas, embora nem todas as unidades do acervo estejam documentadas e descritas com o mesmo nível de detalhamento (Lima; Carvalho, 2004).

Houve um esforço coordenado para modernizar e melhorar a gestão e o acesso a essas coleções por meio de avanços tecnológicos e sistemas de informação mais robustos. Com financiamento da FAPESP e apoio da USP (Makino *et al.*, 2003), por meio do programa Jovem Pesquisador (processos 10/52585-4⁷ e 11/10648-2⁸), o projeto evoluiu significativamente, mobilizando estudantes bolsistas das áreas de história e TI. Este trabalho foi o ponto de partida para o serviço de consulta online ao acervo do museu, culminando na publicação do banco de dados do Sistema Documental do Museu Paulista na internet.

O sistema prioriza o fácil acesso dos pesquisadores ao acervo, contendo fichas catalográficas e fotográficas de diversos itens, incluindo brinquedos, ferramentas de trabalho e numismática, além de pinturas, fotografias e cartazes. Antes da implementação deste sistema de consulta online, o acesso ao acervo do museu era restrito aos softwares de gestão eletrônica disponíveis apenas para pesquisas agendadas e presenciais. O sistema de consulta online ao banco de dados do Sistema Documental do Museu Paulista pode ser acessado pelo endereço eletrônico (domínio/URL) “acervo.mp.usp.br”, como pode ser observado na Figura 1.

Figura 1 - Consulta online ao banco de dados do MP



Fonte: Museu Paulista, 2024⁹.

⁷ Disponível em: <https://www.bv.fapesp.br/pt/projetos-jovens-pesquisadores/30296/espaco-domestico-cultura-material-sao/>. Acesso em: 03 jun. 2024.

⁸ Disponível em: <https://www.bv.fapesp.br/pt/bolsas/126575/espaco-domestico-cultura-material-sao/>. Acesso em: 03 jun. 2024.

⁹ Disponível em: <http://acervo.mp.usp.br/>. Acesso em: 03 jun. 2024.

O levantamento realizado no âmbito do projeto PUB “Estratégias digitais para o Museu Paulista da USP - Registro e documentação do programa de repositório digital para os acervos do museu”, compreendeu parte da importante tarefa de organizar, documentar e preservar a memória institucional relacionada a presença digital do Museu Paulista, com o objetivo de acompanhar os processos de elaboração das diretrizes e recomendações, além de indicar necessidades e metas, relacionadas às estratégias digitais para o Museu Paulista.

A indicação de que o aperfeiçoamento dos processos informacionais concomitantemente a introdução da consulta online ao acervo, ou seja, a disponibilização digital do acervo no âmbito da pesquisa científica, cultural e educacional, indicava a percepção do potencial inerente ao uso dos recursos tecnológicos de informação e comunicação para as equipes do museu, que passaram a cada vez mais atribuir às plataformas digitais as demandas relacionadas a guarda, preservação a longo prazo e, fundamentalmente, o acesso ao acervo da instituição, via internet.

O Museu Paulista se conecta à rede mundial de computadores (World Wide Web) ao registrar o endereço eletrônico (domínio/URL) "mp.usp.br" em meados dos anos 90, conforme aponta a consulta Whois do NIC.br (Figura 2). Publicou sua primeira página na internet em 1999 (Museu [...], 2024), inicialmente contendo conteúdo de caráter permanente e informativo.

Figura 2 - Consulta ao registro Whois

Exibir resultado completo

Copyright © NIC.br
A utilização dos dados abaixo é permitida somente conforme descrito na Política de Privacidade, sendo proibida a sua distribuição, comercialização ou reprodução, em particular para fins publicitários ou propósitos similares.
2024-06-15 18:11:48 -03:00 - IP: 2804:14c:124:8185:c987

Domínio usp.br	
TITULAR	UNIVERSIDADE DE SAO PAULO
DOCUMENTO	63.025.530/0001-04
RESPONSÁVEL	Jorge Marcos de Almeida
PAÍS	BR
CONTATO DO TITULAR	COEUS
CONTATO TÉCNICO	CTDUS
SERVIDOR DNS	a.dns.usp.br 200.144.248.208 2001:12d0:c000::208 ~
SERVIDOR DNS	b.dns.usp.br 200.144.249.208 2001:12d0:c080::208 ~
SERVIDOR DNS	c.dns.usp.br 177.90.0.6 ~
SERVIDOR DNS	ns1.ansp.br ~
REGISTRO DS	23907 ECDSA-SHA-384 7BB9A7DF22C2545E3897511DCEFAADFACCCF38C82308F4636C97B6E428DD8B8D ~
CRIADO	antes de 01/01/1995
ALTERADO	10/10/2023
STATUS	Publicado

Fonte: Registro.br, 2024¹⁰.

¹⁰ Disponível em: <https://registro.br/tecnologia/ferramentas/whois?search=mp.usp.br>. Acesso em: 03 jun. 2024.

Utilizando a ferramenta *Wayback Machine*¹¹, iniciativa da *Internet Archive*, foram recuperadas cópias das telas da página online do museu em diferentes datas, conforme demonstra a Figura 3, proporcionando um mosaico da evolução dessa página na internet.

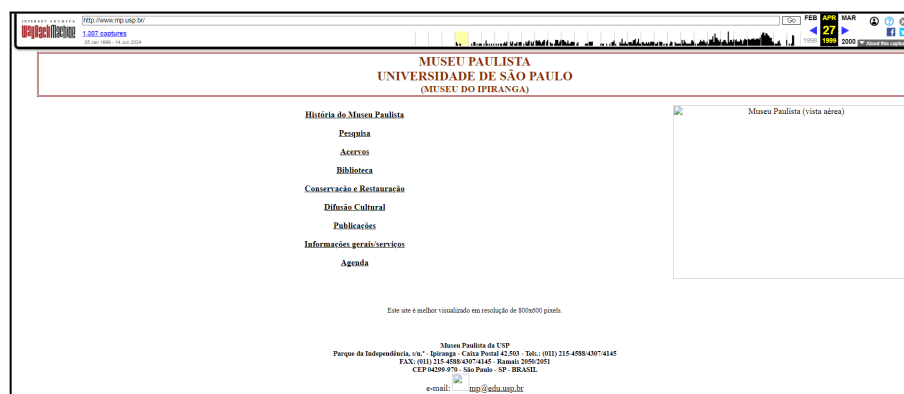
Figura 3 - Consulta ao registro Wayback Machine



Fonte: Wayback Machine, 2024¹².

Cada uma dessas capturas representa um momento específico no tempo, oferecendo um panorama detalhado de como o site do museu se adaptou às mudanças tecnológicas e às novas demandas do público. A Figura 4 demonstra que em 1999 o site era composto por páginas com conteúdo permanente e informativo, com o objetivo de apresentar informações pertinentes ao museu, tais como: pesquisa, acervo, biblioteca, conservação e restauração, difusão cultural, publicações, informações gerais/serviços, agenda, endereço e contato.

Figura 4 - Página inicial do site MP em 27/04/1999



Fonte: Wayback Machine, 2024¹³.

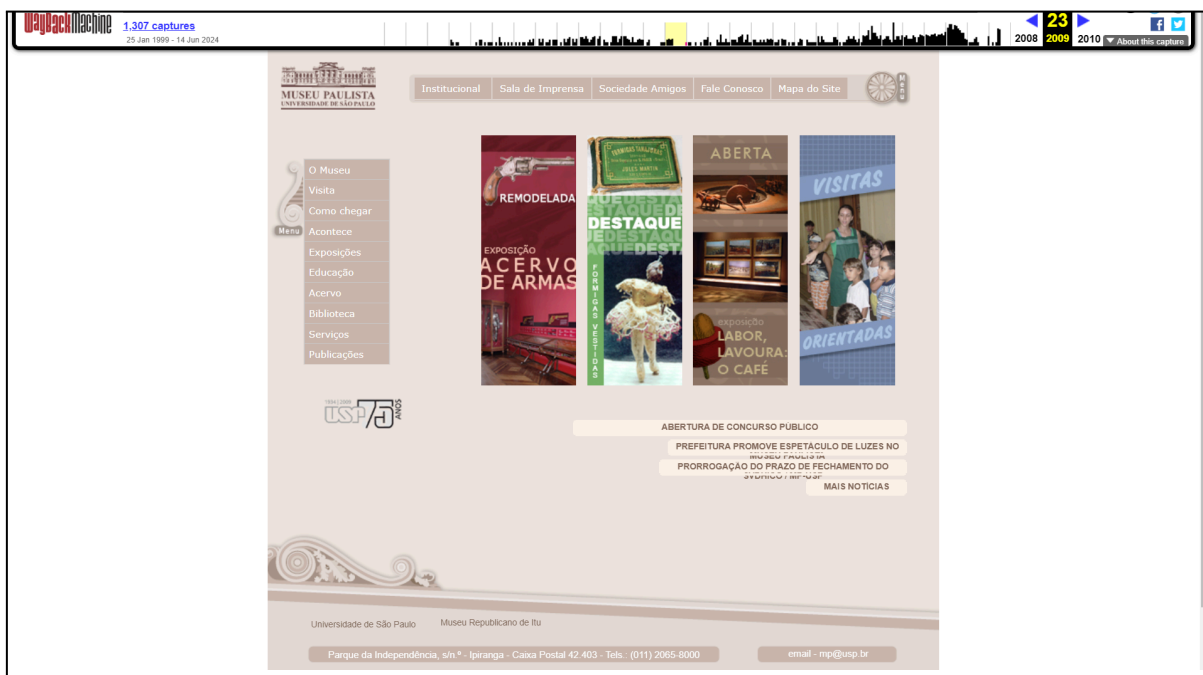
¹¹ Disponível em: <https://web.archive.org/>. Acesso em: 03 jun. 2024.

¹² Disponível em: <https://web.archive.org/web/20240000000000/http://www.mp.usp.br/>. Acesso em: 03 jun. 2024.

¹³ Disponível em: <https://web.archive.org/web/19990427154902/http://www.mp.usp.br/>. Acesso em: 03 jun. 2024.

Ao longo dos anos, as equipes do museu se dedicaram a manter o site constantemente atualizado, um esforço contínuo que é refletido nos registros obtidos na *Wayback Machine*. Outro registro mostrou que o site do museu era reformulado conforme os recursos web de seu tempo, resultando em uma aparência visual diferente, mantendo o conteúdo de informações, textos, notícias e links, conforme observado na Figura 5.

Figura 5 - Página inicial do site MP em 23/12/2009



Fonte: Wayback Machine, 2024¹⁴.

Avançando pela linha do tempo desses registros, nota-se que em algum momento foi adotado o software livre *WordPress*, conhecido por seus recursos de fácil navegação. Como que pode ser observado na Figura 6, o site optou pelo formato de postagens em estrutura de "blog", permitindo constante manutenção e atualização. Isso possibilitou a ampliação do conteúdo com a inclusão de novas páginas dedicadas a temas como: exposição virtual, publicação de e-books, material para professores, entre outros.

Esse movimento demonstra a intenção de garantir uma presença consistente no meio digital e oferecer ao público um conteúdo diverso e atualizado. O design do site é simples, objetivo e funcional, evitando a poluição visual com conteúdos dispersos, repetitivos ou em excesso, assegurando a fácil navegação pelas informações disponíveis.

¹⁴ Disponível em: <https://web.archive.org/web/20091223090236/http://www.mp.usp.br/>. Acesso em: 03 jun. 2024.

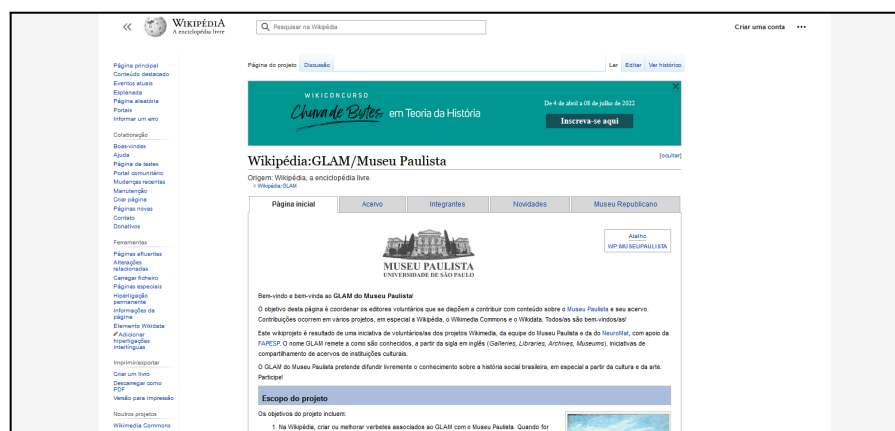
Figura 6 - Página inicial do site MP em 28/04/2022



Fonte: Wayback Machine, 2024¹⁵.

Com a consolidação das ações relacionadas à informática e digitalização visando ampliar a difusão do acervo, contando com presença online na Internet, ainda faltava definir uma estratégia de disseminação digital que possibilitasse o diálogo entre os sistemas da instituição. Com base na memória dos registros e documentação do programa de repositório digital (ver APÊNDICE A), foi revelado que, a partir de 2017, o Museu se comprometeu com a construção de pesquisas digitais ao integrar a Iniciativa *Wikipédia* do Museu Paulista, em parceria com o Grupo de Usuários Wiki Movimento Brasil. Entre outras ações relacionadas aos projetos *Wikimedia*, o verbete do Museu na *Wikipédia* foi atualizado e criado o projeto *GLAM* Museu Paulista, cuja página inicial pode ser observada na Figura 7.

Figura 7 - Página inicial do Wikipédia GLAM Museu Paulista



Fonte: Wikipédia GLAM Museu Paulista, 2024¹⁶.

¹⁵ Disponível em: <https://web.archive.org/web/20220428122219/https://www.mp.usp.br/>. Acesso em: 03 jun. 2024.

¹⁶ Disponível em: https://pt.wikipedia.org/wiki/Wikip%C3%A9dia:GLAM/Museu_Paulista. Acesso em: 03 jun. 2024.

Esse projeto incluiu a criação de um livro digital e seis aplicativos interativos de curadoria, bem como a disponibilização e licenciamento em domínio público de parte significativa do acervo do museu. Essas ações ampliaram o acesso ao acervo do museu e ao conhecimento que ele promove, além de pavimentar o caminho para a definição dos parâmetros de interoperabilidade dos sistemas e processos relacionados ao Banco de Dados, concebido e desenvolvido concomitantemente ao Sistema Documental.

Durante o segundo semestre de 2017, foi desenvolvida uma licença de conteúdo estruturada para as obras do Museu Paulista. Esse processo envolveu discussões detalhadas sobre eventuais violações de direitos autorais, especialmente em relação a obras de artistas como José Wasth Rodrigues, Tarsila do Amaral e Henrique Manzo. Essas questões foram resolvidas em prol da manutenção das imagens no *Wikimedia Commons*. Em algumas situações, foi decidido não inserir coleções inteiras no repositório de mídias da *Wikimedia*. Optou-se por publicar apenas os metadados no *Wikidata* sem a imagem, considerando que não havia justificativa legal consistente para a publicação livre das imagens (Peschansi, 2021).

Essas questões foram resolvidas para manter as imagens no *Wikimedia Commons*, com resultado o Museu Paulista licenciou parte de seu acervo, que ainda não estava em domínio público, sob a licença *Creative Commons* Atribuição-Compartilhamento pela mesma Licença 4.0 Internacional que amplia o acesso e distribuição do acervo digital. Isso promove a reutilização legal e ética das imagens por pesquisadores, educadores e o público em geral, aumentando a visibilidade e o impacto cultural do museu. Além disso, essa licença facilita a colaboração e a participação de diversas comunidades, estando alinhada a uma gestão virtuosa para a exploração de acervos culturais com práticas abertas e transparentes.

O Museu Paulista tornou-se um laboratório de experimentação para a implementação eficiente das tecnologias no contexto da difusão digital colaborativa de acervos culturais com enfoque educativo. Foram realizados programas educacionais na Faculdade Cásper Líbero e no Centro Universitário Belas Artes, envolvendo 380 estudantes. Essas atividades resultaram na criação de 130 artigos e na melhoria de 1.421 artigos na *Wikipédia* (Peschansi, 2021).

A parceria com o Wiki Movimento Brasil resultou em significativas inovações tecnológicas e processos otimizados, destacando-se a adoção de licenças padronizadas, baseadas no *Creative Commons*, para o licenciamento das obras disponibilizadas no âmbito das iniciativas *GLAM-Wiki* no Museu Paulista. Isso ressalta a importância das licenças padronizadas e das estratégias de difusão digital para ampliar o acesso ao conhecimento cultural e promover a colaboração entre instituições culturais e comunidades online.

A utilização de licenças *Creative Commons* contribui para a sustentabilidade financeira e operacional das instituições culturais, ao reduzir os custos associados à gestão de direitos autorais e aumentar a visibilidade e o impacto das obras. Além disso, ao aderir a essas licenças, o Museu Paulista demonstra seu compromisso com o acesso aberto e a colaboração global, fomentando um ambiente onde o conhecimento cultural pode ser acessado, compartilhado e enriquecido por todos. O Quadro 5 sintetiza as principais atividades desenvolvidas nesse processo (ver APÊNDICE B).

Quadro 5 - Atividades da Iniciativa Wiki no MP

ATIVIDADE	DESCRIÇÃO	RESULTADOS
Maratonas de Edição (Editatonas)	Realização de oito maratonas de edição na <i>Wikipédia</i> com temas variados, como Independência do Brasil, arte e história, e a coleção Santos Dumont.	Criação e melhoria de verbetes relacionados ao Museu Paulista.
Wikiconcurso	Concurso para incentivar a melhoria de verbetes na <i>Wikipédia</i> , com premiação para os melhores editores.	269 verbetes melhorados, 1,3 milhões de caracteres adicionados.
Ações Educativas	Programas de educação em universidades e instituições culturais, envolvendo estudantes em atividades de edição e curadoria.	Participação de 380 alunos entre 2018 e 2019, criação de 150 versões audíveis de pinturas do acervo.
Webinários e Tutoriais	Oferecimento de webinários e tutoriais para capacitar novos editores sobre temas relacionados ao acervo do museu e como editar a <i>Wikipédia</i> .	Ampliação da base de editores capacitados e melhoria na qualidade das contribuições.
Treinamentos Técnicos	Workshops e seminários sobre uso de ferramentas <i>Wikimedia</i> e integração de tecnologias.	Reconhecimento internacional e prêmios como o <i>WikidataCon Awards</i> 2019 na categoria <i>Outreach</i> .
Desenvolvimento de Aplicativos	Criação de aplicativos de metadados para facilitar a contribuição dos usuários e a curadoria colaborativa.	Implementação de aplicativos como "Qual a marca?", "Qual o ornamento?", "Onde o objeto é usado?", entre outros.
Reconstrução por Imagens	Refinamento de metadados de geolocalização em fotografias para permitir a reconstrução por imagens.	Aumento na precisão e utilidade dos metadados das imagens do acervo.
Mapeamento Colaborativo	Mapeamento interno e externo do edifício do Museu Paulista via <i>OpenStreetMap</i> , agregando detalhamento à sua representação na plataforma.	Melhoria na representatividade e acessibilidade das informações geográficas do museu.
Livro de Fotografias	Criação de um livro de fotografias de Guilherme Gaensly no <i>Wikilivros</i> , gerado a partir de dados cadastrados no <i>Wikidata</i> .	Disponibilização de um recurso educativo e informativo sobre a obra de Gaensly.
Plano Estratégico de Difusão	Elaboração de um plano estratégico para a difusão digital do Museu Paulista, envolvendo infraestrutura, organização institucional, conteúdo e comunidade.	Alinhamento das atividades de difusão com a missão do museu e aumento da eficiência na gestão dos recursos.

Fonte: Elaborado pelo autor, baseado na descrição de Wikipédia GLAM Museu Paulista, 2024¹⁶.

Não obstante, foram desenvolvidos outros produtos digitais como a página do museu no *Google Arts & Culture*¹⁷, que oferece visitas virtuais a importantes museus espalhados por

¹⁷ Disponível em: <https://artsandculture.google.com/partner/museu-paulista>. Acesso em: 03 jun. 2024.

diversos países. O museu também ampliou sua atuação em redes sociais, com destaque para os perfis no YouTube¹⁸ e Instagram¹⁹, que receberam diversos conteúdos, como vídeos curtos, webséries e filtros interativos. Um exemplo de sucesso é o podcast Ecos do Ipiranga²⁰, que em seu lançamento alcançou um grande número de visualizações. Complementando esses esforços, foi desenvolvido o aplicativo Museu do Ipiranga Virtual²¹, que oferece aos usuários a oportunidade de visitar o edifício-monumento e o Jardim Francês em um ambiente virtual 3D. Este aplicativo permite explorar as salas expositivas e interagir com o acervo modelado digitalmente, e os visitantes podem escolher personagens para caminhar pelo espaço virtual, explorando exposições, participando de atividades e jogando jogos virtuais, proporcionando uma experiência imersiva e educativa.

Enquanto as equipes se aproximavam de iniciativas e estratégias baseadas em plataformas abertas, como as relacionadas ao *GLAM-Wiki* no Museu Paulista, que incluíam a atuação junto aos sistemas de bancos de dados, a definição de padrões de licenciamento e o desenvolvimento de ações colaborativas em rede com finalidade educativa, também articulavam uma outra exposição por meio das principais redes sociais baseadas em plataformas proprietárias, o que envolvia a produção de conteúdo em mídias digitais.

Essa abordagem demonstra que as estratégias de difusão adotadas pelo Museu Paulista são diversificadas e complementares, em vez de concorrentes. A integração dessas diferentes frentes de atuação tem beneficiado a instituição com resultados bem-sucedidos, proporcionando ao público uma presença digital abrangente. Essa sinergia entre as iniciativas de pesquisa e comunicação assegura que o acervo e as atividades do museu alcancem uma audiência mais ampla, tanto através de conteúdos colaborativos em softwares e plataformas abertas quanto por meio da visibilidade das mídias sociais e plataformas proprietárias.

Concomitantemente, buscando manter o papel inovador iniciado com o lançamento de sua primeira base de dados de coleções digitalizadas, o Museu Paulista trabalhou no desenvolvimento de um novo sistema de consulta online ao acervo, no formato de um repositório digital. Esse sistema não apenas substituiria ou ampliaria o existente, mas também deveria permitir novas formas de gestão, difusão e participação em rede. Uma das ações para definição dos próximos passos, foi a capacitação das equipes do museu no curso "O Museu Paulista na Cultura Digital"²², que explorou o uso de tecnologias digitais para gestão, pesquisa

¹⁸ Disponível em: <https://www.youtube.com/@MuseudoIpirangaUSP/playlists>. Acesso em: 03 jun. 2024.

¹⁹ Disponível em: <https://www.instagram.com/museudoipiranga/>. Acesso em: 03 jun. 2024.

²⁰ Disponível em: <https://open.spotify.com/show/2vV45cfsaMG7vHEVvZhXn7>. Acesso em: 03 jun. 2024.

²¹ Disponível em: <https://museudoipirangavirtual.com.br/>. Acesso em: 03 jun. 2024.

²² Disponível em: https://pt.wikiversity.org/wiki/O_Museu_Paulista_na_Cultura_Digital. Acesso em: 03 jun. 2024.

e organização de coleções, visando à compreensão sobre a cultura digital da instituição e sua relação com o público.

O curso apresentou conteúdos relacionados a tecnologia da informação, ecologia da informação livre, diagnóstico de maturidade tecnológica, planejamento e avaliação de políticas de acervos digitais, direitos autorais, interoperabilidade, uso do software *Tainacan*, e comunicação de acervos através de plataformas *Wiki*. As aulas incluíram diversas atividades práticas focadas na integração da tecnologia digital no museu.

Na Aula 1, os participantes escreveram sobre a presença digital do Museu Paulista. Na Aula 2, desenvolveram ideias para políticas públicas de memória digital. Na Aula 3, realizaram um diagnóstico de maturidade tecnológica. Na Aula 4, continuaram este diagnóstico com planilhas e questionários. Na Aula 5, exploraram os direitos autorais sobre acervos digitais. As Aulas 7 e 8 focaram na utilização de um ambiente teste do software *Tainacan* para criar coleções digitais. Na Aula 9, os participantes criaram uma página de apresentação digital para a coleção "Minhas fotos" (O Museu [...], 2024). Essa formação aproximou o contato das equipes com a temática e com os recursos oferecidos pelo *Tainacan* para desenvolvimento de repositórios digitais.

O *Tainacan* é um software livre desenvolvido pela Universidade Federal de Goiás (UFG) em parceria com o Ministério da Cultura e o Instituto Brasileiro de Museus (IBRAM), projetado para criar repositórios digitais no âmbito cultural, incentivando a colaboração e a participação social em rede. Sua base no *WordPress* facilita tanto a configuração quanto a gestão desses repositórios, destacando-se pela interface de busca facetada, a criação de coleções, a submissão em massa de arquivos e a importação de metadados via API. Além de ser uma solução de baixo custo, o *Tainacan* utiliza tecnologias conhecidas como PHP e *WordPress*, simplificando sua adoção e customização por instituições culturais brasileiras. O software incorpora funcionalidades características de sistemas Web 2.0, como revisão de metadados, compartilhamento de conteúdos em mídias sociais, comentários, votação e diversas formas de interação social (Martins *et al.*, 2017).

O *Tainacan* também facilita a criação de conteúdos para exposições digitais, curadoria e seleção temática de itens do acervo, promovendo um uso interativo e participativo do repositório. Equipado com recursos para disseminação de conteúdos digitais em mídias sociais, ele traz uma perspectiva de compartilhamento fundamentada na cultura digital para a gestão da informação do acervo, atendendo às demandas das equipes e dos usuários. Além disso, suas robustas funcionalidades técnicas de exportação de dados e interoperabilidade permitem integrar outras instituições em torno de um modelo de dados comum, ampliando a

acessibilidade e eficiência na criação e manutenção de repositórios digitais. O Quadro 6 descreve e destaca os principais atributos e benefícios do *Tainacan*.

Quadro 6 - Recursos do Tainacan

ATRIBUTOS	BENEFÍCIOS
Software Livre	Uso, modificação e redistribuição sem custo, tornando-o economicamente acessível para diversas instituições.
Baseado em WordPress	Facilidade na criação de conteúdos para exposições digitais, curadoria e seleção temática de itens do acervo.
Flexibilidade e Potência	Adaptação a diferentes contextos e necessidades, contribuindo significativamente para a preservação e comunicação da produção cultural na internet.
Recursos para Disseminação	Equipado com ferramentas para a disseminação de conteúdos digitais em mídias sociais, promovendo um uso interativo e participativo do repositório.
Interatividade e Participação	Promove uma perspectiva de compartilhamento baseada na cultura digital, articulando as demandas das equipes e dos usuários.
Exportação de Dados	Capacidade de exportar dados e metadados em diversos formatos (JSON, CSV, HTML), facilitando o compartilhamento e reutilização de informações.
API e Interoperabilidade	Permite integração com outras plataformas e sistemas, criando oportunidades para colaboração em rede e partilha de informações entre instituições.
Comunidade Ativa	Envolvimento de uma comunidade ativa que contribui para a melhoria contínua do software e desenvolvimento de novas funcionalidades.
Adoção por Instituições	Já adotado por várias instituições, incluindo museus do Instituto Brasileiro de Museus (IBRAM), demonstrando sua eficácia e aceitação no meio cultural.
Seminários e Eventos	Participação em seminários e eventos que promovem sinergias entre curadoria informacional e web semântica, reforçando sua relevância no meio cultural.

Fonte: Elaborado pelo autor, baseado na descrição de Martins *et al.*, 2017.

Essas características fazem do *Tainacan* uma ferramenta robusta, com uma interface amigável e responsiva, fácil de configurar e gerenciar. Ele amplia a acessibilidade do público e aumenta a eficiência na criação e manutenção de repositórios digitais, priorizando objetivos educacionais, a preservação da memória e a valorização de perspectivas culturais.

Essas perspectivas podem ser exploradas para promover acesso digitalmente qualificado ao acervo, incluindo dados estruturados e mediadores sociotécnicos, como algoritmos que garantem a interoperabilidade entre sistemas. Como afirmam Martins, D. e Martins, L. (2021), “não basta ter as coleções digitalizadas, é necessário que elas estejam estruturadas e organizadas de maneira a permitir seu reuso computacional”. Isso permite novas formas de interação e distribuição de objetos digitais, compatíveis com a diversidade cultural e a democratização do acesso.

Esses aspectos demonstraram que o software livre *Tainacan* provou ser uma escolha ideal para a implementação de um serviço de publicação do acervo em um repositório digital

aberto, oferecendo recursos avançados para monitorar o reuso, acompanhar edições e fomentar colaborações entre usuários em diversas redes de informação. Esse potencial se alinha com a intenção de conectar projetos desenvolvidos no âmbito dos Projetos *Wikimedia*, facilitando a retroalimentação de dados entre o ecossistema *Wiki* e o *Tainacan*.

A primeira etapa de trabalho realizada para a implementação do *Tainacan* foi o diagnóstico de maturidade tecnológica, metodologia desenvolvida pela equipe da universidade que propõe uma matriz diagnóstica composta de sete dimensões: caracterização da instituição, gestão da informação, recursos humanos, infraestrutura de TI, mídia e comunicação, gestão institucional e governança (MARTINS, MARTINS e CARMO, 2018). A partir desse diagnóstico, foi realizado um estudo pormenorizado da documentação legada e das estratégias atuais de gestão da informação. Optou-se, a partir desse estudo, em iniciar a migração do sistema utilizado pelo Museu para o *Tainacan*, pelo acervo iconográfico para, em seguida, fazer o mesmo processo com o acervo de objetos (Sobre [...], 2024).

O repositório digital do Museu Paulista, baseado no *Tainacan*, está disponível para acesso no atual site do museu “museudoipiranga.org.br”, ou diretamente no endereço eletrônico (domínio/URL) “acervoonline.mp.usp.br”, como pode ser observado na Figura 8.

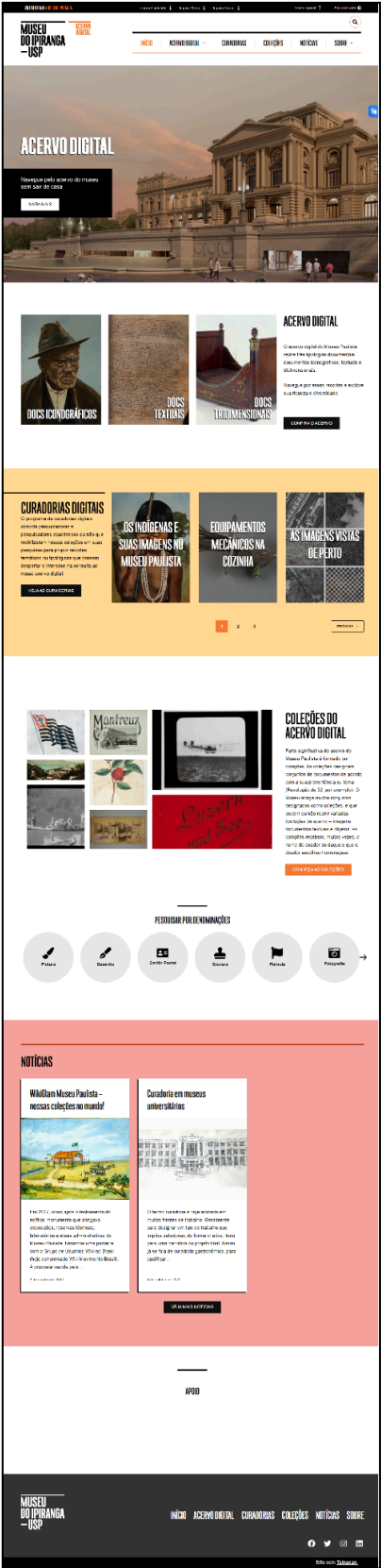
O repositório digital do Museu Paulista está organizado de maneira a facilitar a navegação, dividido por três tipologias documentais principais: documentos iconográficos, textuais e tridimensionais. Essa diversidade permite um acesso rico e variado ao conteúdo, proporcionando aos usuários uma experiência abrangente e envolvente. As coleções do acervo digital são estruturadas conforme sua proveniência ou tema, e podem reunir diferentes tipos de documentos, como imagens, textos e objetos.

Além disso, o repositório abriga o programa de curadorias digitais, que desempenha um papel fundamental ao convidar pesquisadores, tanto acadêmicos quanto independentes, que utilizam as coleções do museu em suas investigações, a propor recortes temáticos ou tipológicos. Esses recortes são projetados para despertar o interesse na consulta ao acervo digital, enriquecendo a experiência dos usuários e incentivando novas descobertas e compreensões sobre os materiais disponíveis (Curadorias, 2024).

As tecnologias da informação, dessa forma, são vistas como suportes para a discussão da autoridade museal, permitindo que os visitantes construam seus próprios significados sobre os acervos, ao invés de passivamente aceitarem a perspectiva dos especialistas e curadores (Martins, D.; Martins, L., 2020, p. 26).

Esse programa não apenas expande o uso do acervo, mas também fortalece a conexão entre a pesquisa e a divulgação cultural. Ao integrar o conhecimento de diferentes origens, ele traz uma pluralidade de interpretações e fontes, articuladas pelas tecnologias digitais. Isso promove um enfrentamento eficaz das narrativas dominantes que permeiam o imaginário coletivo sobre esses acervos.

Figura 8 - Página inicial do repositório digital do MP



Fonte: Museu do Ipiranga, 2024²³.

²³ Disponível em: <https://acervoonline.mp.usp.br/>. Acesso em: 03 jun. 2024.

Com os registros levantados no projeto PUB (ver APÊNDICE C), fica evidente que a presença digital do Museu Paulista demonstra uma transformação institucional profunda e irreversível. Essa transformação é fundamental para que as equipes possam manter suas funções, garantindo a continuidade da missão social e educativa da instituição. A digitalização não apenas moderniza a gestão e o acesso do acervo, mas reforça a relevância de sua presença digital, assegurando que seu papel cultural e educativo permaneça efetivo e atualizado.

A descrição da experiência obtida no projeto PUB mostrou como a presença digital do Museu Paulista trouxe uma contribuição significativa para recolha de dados que foi tratada na exploração do vasto material gerando informações e apontamentos relevantes para a questão. Essa transformação institucional possibilitou a integração de critérios técnicos, culturais, éticos, econômicos e políticos na mobilização dos acervos digitais, promovendo práticas democráticas e acessíveis a diversos públicos. O uso das tecnologias da informação ampliou as formas interativas e colaborativas, fomentando a participação e cooperação através da padronização de licenças e reforçando a dimensão comunicativa e educativa dos recursos tecnológicos. Essas iniciativas visam a salvaguarda e o compartilhamento cultural, integrando indivíduos na construção da sociedade.

O compartilhamento de recursos no contexto digital é fundamental para a democratização do conhecimento e a integração e renovação das dinâmicas sociotécnicas. A possibilidade de compartilhar acervos digitais de forma aberta e com licenças padronizadas transcendem a simples disseminação de informações, permitindo a criação de estratégias e práticas virtuosas na promoção de uma rede global de conhecimento acessível.

4. SOBRE EDUCOMUNICAR

*Cada geração deve, em relativa opacidade,
descobrir sua missão, cumpri-la ou traí-la.*

Frantz Fanon

4.1. CONCEITO DE EDUCOMUNICAR

A ideia de educomunicar, sob a perspectiva da práxis política, enfatiza a importância da conscientização crítica, participação ativa e transformação social como formas de contrapor as estruturas de poder e integrar saberes diversos. Quijano (2005) indica que a colonialidade concentra “sob sua hegemonia o controle de todas as formas de controle da subjetividade, da cultura, e em especial do conhecimento, da produção do conhecimento”.

Do ponto de vista das forças hegemônicas de concentração de poder, a educação deve ser uma prática imobilizadora e ocultadora de verdades, indicando que a educação é usada como ferramenta política para manter o status quo e os interesses das classes dominantes (Freire, 1996). Isso ocorre porque a educação não é um processo neutro ou indiferente a ideologias, seja a ideologia dominante ou sua contestação, implicando que a educação está sempre engajada de alguma forma, refletindo e reforçando visões específicas da sociedade. Segundo Paulo Freire (Freire, 1996, p. 51):

(...) a educação é uma forma de intervenção no mundo. Intervenção que além do conhecimento dos conteúdos bem ou mal ensinados e/ou aprendidos implica tanto o esforço de reprodução da ideologia dominante quanto o seu desmascaramento. Dialética e contraditória, não poderia ser a educação só uma ou só a outra dessas coisas. Nem apenas reprodutora nem apenas desmascaradora da ideologia dominante. Neutra, “indiferente” a qualquer destas hipóteses, a da reprodução da ideologia dominante ou a de sua contestação, a educação jamais foi, é, ou pode ser. É um erro decretá-la como tarefa apenas reprodutora da ideologia dominante como erro é tomá-la como uma força de desocultação da realidade, a atuar livremente, sem obstáculos e duras dificuldades.

A educação assim descrita como tendo o potencial tanto de reproduzir a ideologia dominante quanto de contestá-la, demonstra seu caráter político. Ela não é apenas uma prática pedagógica isolada, mas está imersa em contextos políticos e ideológicos, influenciando e sendo influenciada pelas estruturas de poder existentes.

Para que os educadores possam entender plenamente os limites e as possibilidades de sua práxis, é essencial que tenham clareza política sobre o que ensinam e como ensinam. Gutiérrez (1988) destaca a importância da conscientização crítica ao alertar sobre como os educadores podem ser reduzidos a meros executores de tarefas dentro de um sistema educacional opressor e burocrático, destacando como isso leva à perda de autonomia, criatividade e senso crítico dos educadores.

(...) se o educador exercer uma atividade atomizada, um trabalho monótono e rotineiro, se deixa-se levar por uma avalanche de ações intrascentes e, além disso, submete-se a uma regulamentação e uma administração kafkiana, é porque não só é um instrumento como também, por sua vez, está instrumentalizado. O ser e o sentir-se “instrumento-instrumentalizado” é um pré-requisito importante para que o processo ideológico ocorra sem maiores contratempos (Gutiérrez, 1988, p. 43).

Isso implica compreender os “limites da prática educativa demanda indiscutivelmente a clareza política dos educadores com relação a seu projeto. Demanda que o educador assuma a politicidade de sua prática” (Freire, 1995, p. 25). Eles devem estar cientes do contexto social e político em que atuam e de como suas ações podem tanto perpetuar quanto transformar esse contexto. Além disso, os educadores devem traduzir essa compreensão em ações concretas que enriqueçam o processo educativo e promovam um

espaço de pleno desenvolvimento das habilidades de diálogo, cooperação e cidadania, atributos essenciais da participação ativa.

Freire define a comunicação como a co-participação dos sujeitos no ato de pensar. Segundo ele, "Todo ato de pensar exige um sujeito que pensa, um objeto pensado, que mediatiza o primeiro sujeito do segundo, e a comunicação entre ambos, que se dá através de signos linguísticos" (Freire, 1983, p. 45). A colaboração e o diálogo com outros constituem a base para o processo de pensamento. A participação ativa dos sujeitos na interface comunicação e educação é crucial para que os significados sejam compreendidos e internalizados, formando a base do pensamento crítico e do desenvolvimento cognitivo.

Vygotsky (1991) argumenta que, inicialmente, a linguagem é usada como "um meio de comunicação entre a criança e as pessoas em seu ambiente", ajudando a interagirem e entenderem seu ambiente social. É através desse processo interativo que a criança começa a internalizar a linguagem, transformando-a em uma ferramenta de pensamento interno. É através do "pensamos" coletivo que conseguimos construir o "penso" individual (Freire, 1983, p. 45). Precisamos dos pontos de vista e das contribuições de outras pessoas para desenvolver plenamente nossas próprias ideias.

Essa relação reforça a noção de que a comunicação não é apenas a troca de palavras, mas um processo dinâmico de construção de significados que só pode ocorrer através da interação entre os sujeitos. A busca conjunta por compreensão e significado é o que dá vida à comunicação. Portanto, a linguagem e a comunicação são essencialmente processos sociais, onde o compartilhamento de experiências e a interação são fundamentais para a construção de conhecimento e compreensão, capacitando os indivíduos com uma consciência crítica e a habilidade de participar ativamente na construção de uma sociedade mais justa e aberta.

Gutiérrez (1988, p. 68) afirma que "a passagem de uma sociedade dependente para uma sociedade livre não pode ocorrer senão por meio de uma radical mudança das estruturas de poder". Esse processo de transformação é marcado por conflitos entre diferentes grupos sociais com interesses divergentes e implica desmantelar os mecanismos de opressão, como a reprodução da ideologia dominante na prática educativa, nos mais diferenciados contextos da educação formal, informal e não-formal (Gohn, 2010), e substituí-los por estruturas que promovam a autonomia e a liberdade das comunidades oprimidas.

Essa mudança não é apenas cognitiva, mas também social e política. A educação, nesse sentido, torna-se um meio para desafiar e transformar as estruturas de poder que perpetuam a desigualdade e a opressão. Freire (1987) afirma que a educação deve estar

comprometida com a "práxis libertadora" para alcançar a transformação social. Isso implica valorizar a voz dos sujeitos e promover a conscientização e a ação coletiva.

A comunicação, nesse contexto, deve se alinhar aos objetivos democráticos e socialmente comprometidos. Mario Kaplún (2002) argumenta que é necessário transformar os instrumentos de comunicação dominante, que são caracterizados por sua verticalidade e unidirecionalidade, onde o emissor controla completamente o conteúdo e o fluxo de informações, estabelecendo uma relação de poder desigual. Essa transformação exige uma reformulação crítica, indicando a necessidade de descobrir e criar novos instrumentos e conhecimentos que sirvam a esses objetivos de maneira eficiente.

Não se trata - evidentemente - de reproduzir mecanicamente e acriticamente os recursos que a comunicação dominante utiliza. Uma vez que se propõe outra comunicação que gere um diálogo democrático e energize o compromisso social, a nossa comunicação educativa precisa de transformar estes instrumentos, reformulá-los criticamente, descobrir novos: criar *outros* conhecimentos a serviço de *outra* eficiência. Mas isto, longe de isentá-la da obrigação de ser eficaz – e, conseqüentemente, de conhecer os instrumentos que a tornam possível – impõe essa obrigação ainda mais fortemente (Kaplún, 2002, p. 80, tradução nossa)²⁴.

Isso significa que, para promover uma mudança efetiva na sociedade, é imprescindível que o educador transforme sua própria prática e a forma como exerce seu poder e trabalho, com o objetivo de formar um ser humano e uma sociedade livres, justos e solidários. O educador deve incentivar os educandos a se engajarem ativamente em suas comunidades e a trabalharem por mudanças sociais, envolvendo não apenas a aquisição de conhecimentos, mas também o desenvolvimento de habilidades e atitudes necessárias para a ação social. Dessa forma, comunicação e educação se entrelaçam como elementos fundamentais de uma práxis política e de ação transformadora que busca construir uma sociedade participativa, plural e justa, baseada na colaboração, na autonomia e no diálogo.

Cusicanqui (1984, p. 114, tradução nossa) relata: “A usurpação de terras e os ambiciosos planos de importação dos colonizadores europeus foram idealmente combinados com outro mecanismo de ‘supressão do índio’: a escola”²⁵. No entanto, Cusicanqui destaca como as comunidades indígenas bolivianas usaram a educação como estratégia de resistência contra a dominação e o poder dos latifundiários. Durante as rebeliões das décadas de 1910 e 1920, as comunidades indígenas reconheceram a importância de aprender o "idioma de seus

²⁴ No original: “No se trata —claro está— de reproducir mecánica y acriticamente los recursos de los que se vale la comunicación dominante. Desde que se propone otra comunicación que genere un diálogo democrático y dinamice el compromiso social, nuestra comunicación educativa necesita transformar esos instrumentos, reformularlos críticamente, descubrir otros nuevos: crear *otro* conocimiento al servicio de *otra* eficacia. Pero ello, lejos de eximirla de la obligación de ser eficaz —y, conseqüentemente, la de conocer los instrumentos que lo posibiliten—, le impone esa obligación aun con mayor fuerza”.

²⁵ No original: “La usurpación de tierras y los ambiciosos planes de importación de colonizadores europeos se combinaban idealmente con otro mecanismo de “suprimir al indio”: la escuela”.

opressores" para reivindicar seus direitos, vendo a educação como meio de obter conhecimento e habilidades para articular suas demandas e lutar contra a opressão. A experiência da Escuela-Ayllu de Warisata foi uma iniciativa estruturada que combinava a educação formal com a valorização dos saberes locais, promovendo a autonomia das comunidades indígenas e desafiando o poder dos latifundiários. Esta iniciativa concretizou a ideia de usar a educação para fortalecer as comunidades indígenas e resistir à opressão.

A transformação social, objetivo final de uma educação politicamente consciente, implica reconhecer que a construção do conhecimento é moldada e influenciada pelas estruturas de poder dominantes, refletindo as hierarquias e desigualdades impostas por essas estruturas. Sublinha a importância de criar contextos de construção de saberes onde todos participam ativamente e contribuam abertamente, utilizando o conhecimento adquirido para promover mudanças em suas comunidades e na sociedade em geral.

Nesse contexto, educar passa a ser entendido como o fazer político, nos termos de Gutiérrez (1988, p. 45), que exalta: “Tomar partido pela justiça, pela liberdade, pela democracia, pela ética, pelo bem comum, é uma opção política, é o fazer político”. Essa opção transcende a intervenção e/ou mediação, envolvendo a ação crítica, politicamente consciente, ética sobre as realidades sociais, econômicas e culturais em que estão inseridos, efetivando a promoção de ecossistemas relacionais participativos e comunicacionais dialógicos na práxis educacional.

4.2. EDUCOMUNICAR NA EDUCOMUNICAÇÃO

Bricolar o conceito de educar, ancorado na concepção apresentada no tópico anterior, com os aportes teórico-práticos da Educação envolve reconhecer a comunicação como processo dinâmico e dialógico de construção coletiva de significados, e que a educação é essencial para a transformação social e a promoção da justiça, liberdade e diversidade.

No período compreendido entre as décadas de 1960 e 1970, a América Latina vivenciou uma grande agitação política e intelectual, marcada pelas lutas contra as ditaduras civil-militares e pela oposição à hegemonia do “pensamento único, hegemônico, eurocêntrico” (Mota Neto, 2018, p.4). Nesse cenário, surgiram correntes intelectuais autônomas que procuravam refletir as contradições e desafios específicos das sociedades latino-americanas, promovendo um pensamento que confrontava o colonialismo tanto no âmbito do poder quanto do saber.

Em resposta às crises econômicas, sociais e restrições à circulação de informações, movimentos populares em vários países do continente começaram a desenvolver estratégias

de organização e mobilização para reivindicar seus direitos, e como forma de resistência cultural e política, buscaram soluções locais para seus problemas de comunicação por meio do “planejamento compartilhado dos processos somado à gestão solidária do uso dos recursos disponíveis” (Soares, 2014, p. 136). A convergência entre as práticas emergentes das realidades e experiências dos povos do Sul global ressoavam em diversas iniciativas.

Entre essas construções, destacam-se as experiências político-pedagógicas de Paulo Freire, de orientação crítica, libertadora e popular que questionavam os pilares da educação moderno/colonial e defendiam uma mudança estrutural da sociedade e da educação, e as experiências educacional-comunicativas de Mario Kaplún, de orientação popular, participativa e transformadora que rejeitam os processos da comunicação tradicional e apontavam para processos comunicativos educativos dialógicos.

Freire via a educação popular como um movimento e um paradigma: uma prática, uma experiência e um processo de luta, bem como um discurso, uma teoria e uma ideologia, cujo objetivo era "empoderar as classes populares para que enfrentassem diversas modalidades de opressão, lutando assim por uma sociedade solidária e inclusiva" (Mota Neto, 2018, p. 5). Kaplún propunha uma comunicação popular baseada no diálogo democrático e na participação ativa das comunidades, transformando os destinatários em protagonistas do processo comunicativo e educativo. Sua abordagem visava empoderar as comunidades, promovendo a cidadania e a transformação através da troca de conhecimentos e experiências entre os membros (Kaplún, 2002).

De acordo com Freire (1987), a educação deve ser um ato de liberdade e não de dominação. A educação popular é vista como uma prática política e dialógica, onde educadores e educandos aprendem juntos em um ambiente de respeito e liberdade, que se contrapõe à educação bancária tradicional, que Freire critica por ser um instrumento de opressão. Segundo ele: “A educação como prática da liberdade, ao contrário daquela que é prática da dominação, implica na negação do homem abstrato, isolado, solto, desligado do mundo, assim também na negação do mundo como uma realidade ausente dos homens” (Freire, 1987, p. 40).

Ademais, Freire (1983) argumenta contra a educação como um ato de "extensão" ou "transmissão" de conhecimentos de forma unilateral e defende uma abordagem dialógica e crítica, que promove a reflexão e a ação transformadora. Em vez disso, Freire propõe que a comunicação seja um processo dialógico, onde ambos os participantes colaboram para entender e atribuir significado ao objeto de comunicação. Para Freire (1983, p. 56), “a tarefa do educador, então, é a de problematizar aos educandos o conteúdo que os mediatiza, e não a

de dissertar sobre ele, de dá-lo, de estendê-lo, de entregá-lo, como se se tratasse de algo já feito, elaborado, acabado, terminado”.

Este processo de co-participação não apenas facilita a compreensão, mas também promove uma análise crítica e reflexiva dos conteúdos discutidos. Essa abordagem dialógica transforma a comunicação em um processo ativo e colaborativo, essencial para a construção de um entendimento profundo e compartilhado. Para ele, a comunicação envolve uma participação ativa e mútua entre os envolvidos, permitindo uma construção conjunta de significado. Freire enfatiza a importância deste diálogo crítico ao afirmar que “a comunicação verdadeira não nos parece estar na exclusiva transferência ou transmissão do conhecimento de um sujeito a outro, mas em sua co-participação no ato de compreender a significação do significado. Esta é uma comunicação que se faz criticamente” (Freire, 1983, p. 47).

De acordo com Kaplún (2002), a comunicação e a educação são processos indissociáveis propondo uma pedagogia que privilegie a participação ativa dos educandos, a construção coletiva do conhecimento e a valorização das experiências populares. Essa perspectiva implica que a comunicação deve ser entendida não apenas como a transmissão de informações, mas como um processo dialógico e participativo. Para Kaplún (2002, p. 217, tradução nossa):

uma educação voltada para a formação de sujeitos autônomos, críticos e criativos e cidadãos participantes na construção de uma sociedade democrática, será privilegiada uma comunicação-diálogo, entendida como intercâmbio e interação, como relação comunitária e solidária; uma comunicação, enfim, que, em vez de entronizar locutores, potencie interlocutores.²⁶

Kaplún enfatiza que a comunicação educativa não deve simplesmente copiar as técnicas e métodos utilizados pela comunicação de massa tradicional, caracterizado pela ausência de reciprocidade e diálogo, reforçando estruturas autoritárias e hierárquicas na sociedade, que muitas vezes serve aos interesses dominantes e pode ser manipuladora e unidirecional. Em vez disso, ele propõe que essa comunicação educativa deve ser bidirecional e incluir ativamente os destinatários na construção da mensagem e do conhecimento. Além disso, deve “energizar o compromisso social”, implicando que a comunicação como uma ferramenta para fomentar o compromisso social e a transformação (Kaplún, 2002, p. 80).

Inserido em um contexto de crítica à comunicação e educação tradicional, Kaplún desenvolveu uma estratégia prática para promover uma comunicação popular, democrática e participativa, conhecida como o método Casete-Foro. Esse método propõe uma comunicação

²⁶ No original: “una educación encaminada a formar sujetos autónomos, críticos y creativos y ciudadanos participantes en la construcción de una sociedad democrática, se privilegiará una comunicación-diálogo, entendida como intercambio e interacción, como relación comunitaria y solidaria; una comunicación, en fin, que en lugar de entronizar locutores, potencie interlocutores”.

que não apenas transmite informações, mas que empodere os destinatários, transformando-os em participantes ativos no processo educativo. Ao incentivar a discussão e a gravação de respostas e opiniões, permite que as comunidades compartilhem experiências e construam conhecimento coletivo.

Nessa ação eram produzidas fitas cassete para que grupos de base as escutassem, discutissem e gravassem suas respostas e opiniões, criando um ciclo contínuo de diálogo e construção coletiva de conhecimento:

Na nossa organização, a equipe de Comunicação criou um Cassete-Fórum. Produzimos cassetes, mas não só para que os grupos de base as possam ouvir, mas para que depois de as ouvirem possam discuti-las e registrar as suas respostas, as suas opiniões sobre a outra faixa, suas experiências, suas próprias conclusões. Em seguida, a equipe ouve as fitas dos grupos, coleta suas conclusões e contribui e desenvolve com eles uma nova fita que é enviada às bases para que todos saibam o que os outros pensam. Desta forma, grupos distantes tornam-se intercomunicados; compartilham experiências, dialogam, tornam-se coesos numa linha organizacional comum (Kaplún, 2002, p. 68, tradução nossa).²⁷

O método de Cassete-Foro exemplifica a abordagem de Kaplún para uma comunicação que não apenas transmite informações, mas também promove o diálogo, participação e integração entre os grupos. Destaca-se como uma estratégia de produção e compartilhamento do conhecimento, um mecanismo de organização das lutas das camadas populares e uma ferramenta conscientizadora e de educação cidadã. A convergência entre a educação de Paulo Freire e a comunicação de Kaplún se estende a uma prática educativa e uma ação política, combinando uma força poderosa para a transformação social e a luta contra a opressão na América Latina.

Essas iniciativas são vistas como fundamentais para a revitalização da participação comunitária e para a promoção de uma educação que responda às necessidades concretas das populações marginalizadas. Em ambas as abordagens, se destaca a importância de um diálogo contínuo e crítico, onde educador e educando se encontram em um processo conjunto de descoberta e transformação.

Suas contribuições percorreram pela inter-relação entre comunicação e educação, afluindo para a emergência da Educomunicação. Como um dos pioneiros neste campo, Kaplún adotou uma perspectiva estratégica da comunicação para fomentar processos educativos que emancipem os indivíduos e promovam a transformação social, visando uma

²⁷ No original: "En nuestra organización, el equipo de Comunicación ha montado un Casete-Foro. Producimos cassetes, pero no sólo para que los grupos de base las escuchen, sino para que después de oírlas las discutan y graben en la otra pista sus respuestas, sus opiniones, sus experiencias, sus propias conclusiones. Luego, el equipo escucha las cassetes de los grupos, recoge sus conclusiones y aporta y elabora con ellos una nueva casete que es enviada a las bases para que así todos se enteren de lo que opinan los demás. De ese modo los grupos distantes se van intercomunicando; comparten experiencias, dialogan, se van cohesionando en una línea organizativa común".

sociedade mais justa e solidária por meio de processos de aprendizagem mais inclusivos e empoderadores. Destaca-se a influência de Paulo Freire, uma das maiores contribuições da América Latina para a pedagogia e o pensamento social em escala mundial, com ênfase na reflexão crítica sobre uma educação libertadora, com envolvimento ativo e recíproco dos educandos. Ao combinar essas concepções, os sujeitos são considerados agentes ativos no processo de ensino-aprendizagem, e a comunicação dialógica é considerada um processo estratégico para co-participação, compreensão e construção de significados.

A Educomunicação se apresenta como uma abordagem teórico-prática, originada da tradição latino-americana, que reconceitualiza a relação entre comunicação e educação, direcionando-a para uma educação cidadã e emancipatória. Nesse contexto, Ismar de Oliveira Soares, do Núcleo de Comunicação e Educação da Universidade de São Paulo, afirma que “a sociedade civil criou a Educomunicação e a academia a sistematizou” (2014, p. 136). As pesquisas do NCE dedicadas a observação das práticas comunicativas, dialógicas e participativas em contextos educativos, consolidando o conceito de Educomunicação como um campo autônomo do conhecimento.

A Educomunicação emerge como um campo interdisciplinar que integra Comunicação e Educação, surge como um enfoque teórico-prático promovendo uma intervenção social que transforma práticas educativas e comunicativas. Este campo se caracteriza pela capacidade de integrar e transformar práticas sociais, ampliando as condições de expressão e participação. Ao considerar as práticas comunicativas como processos educativos com intencionalidade transformadora, a Educomunicação altera as estruturas de produção e distribuição do conhecimento (Citelli; Soares; Lopes, 2019). Ela reconhece a importância da comunicação como parte integral do processo educativo, promovendo a formação de indivíduos críticos e engajados, capazes de interagir de maneira criativa e colaborativa com o mundo ao seu redor. Além de transformar as relações sociais, essa abordagem promove a emancipação e é fundamental para a formação de indivíduos com senso crítico e independência de pensamento, alcançada através da interdisciplinaridade e interdiscursividade na interface entre comunicação e educação (Soares, 2011).

Soares (2006, p.3) aponta que “o neologismo Educomunicação, que em princípio parece mera junção de educação e comunicação, não apenas une as áreas, mas destaca de modo significativo um terceiro termo, a ação”. A Educomunicação, portanto, é um campo de práxis virtuosa, composta pela crítica reflexiva, ética pelo bem comum, politicamente consciente, vocacionada ao diálogo, colaboração e participação ativa, e sustentada pelos

valores democráticos de liberdade, diversidade e justiça social, marcada por um compromisso de resistência e transformação.

(...) o campo da Educomunicação emerge da prática sociopolítica das comunidades do continente latino-americano, em seu esforço para romper a barreira de silêncio a elas imposta pelo pensamento liberal. Não é uma promessa ou uma perspectiva futura, mas uma realidade existencial. Suas raízes, além de culturais, linguísticas e midiáticas, são essencialmente políticas. Para esta corrente, o grande desafio é compartilhar com toda a sociedade, mediante políticas públicas, os processos e procedimentos que vêm permitindo a consolidação, na base da sociedade latino-americana, de visões alternativas de educação/comunicação, de caráter dialógico e essencialmente participativo (Soares, 2014, p. 136).

Um ecossistema comunicativo é "qualquer rede de comunicação que conecte pessoas com interesses em comum, podendo ser considerada um ecossistema comunicativo. As redes de comunicação costumam estar interligadas, de forma que se interinfluenciam" (Almeida, 2016, p. 7). Além disso, Soares destaca que um ecossistema educacional persegue o "ideal de relações, construído coletivamente em dado espaço, em decorrência de uma decisão estratégica de favorecer o diálogo social, levando em conta, inclusive, as potencialidades dos meios de comunicação e de suas tecnologias" (Soares, 2011, p. 44).

Nesse sentido, a Educomunicação requer a constituição de ecossistemas relacionais participativos, onde a colaboração e o envolvimento direto de todos os indivíduos são essenciais, e comunicativos baseados no diálogo aberto e bidirecional, ou seja, todos os participantes têm a chance de falar e de ouvir, criando um fluxo de comunicação contínuo e recíproco, valorizando as contribuições de cada participante para "a construção da coletividade" (Soares, 2011, p. 86). Esse enfoque é fundamental para a educomunicação, pois busca empoderar os indivíduos por meio de ações comunicativas com intencionalidade educativa, valorizando suas vozes e experiências, englobando uma prática virtuosa, politicamente consciente, ética e crítica sobre as realidades sociais, econômicas e culturais.

Na perspectiva educacional, educar passa a ser entendido como um fazer político, promovendo ações comunicativas que sejam democráticas, inclusivas e diversas, mediadas de maneira criativa e participativa, integrando o repertório cultural dos participantes no processo educativo e promovendo um ambiente onde todas as contribuições são reconhecidas e valorizadas, estimulando a construção coletiva do conhecimento.

4.3. EDUCOMUNICAR ALÉM DO CLIQUE

A noção de educar, ancorada na interdisciplinaridade e interdiscursividade da interface entre comunicação e educação, adquire novas significações no contexto digital. Educar transcende a instrumentalização de recursos e a mera transmissão de informações, visando criar um ambiente educativo dinâmico e reflexivo, onde a comunicação

e a educação se complementam e enriquecem mutuamente. Adaptada às demandas contemporâneas, essa abordagem reformula sistemas de valores, normas éticas e virtudes cívicas. No cerne do educar para a cultura digital está a promoção do diálogo, a valorização dos saberes locais e a livre colaboração em redes de aprendizagem.

Nos ambientes digitais, a participação ativa e a construção coletiva de conhecimento são facilitadas por uma variedade de tecnologias, como redes de computadores, softwares de colaboração, plataformas digitais e mídias sociais, que possibilitam a troca de informações e a co-criação de conteúdos. A construção coletiva do saber, conforme destacada por autores como Pierre Lévy e Manuel Castells, está relacionada à formação de redes e comunidades que compartilham conhecimentos e recursos.

O conhecimento construído coletivamente enfatiza a dialogicidade, conceito central na obra de Paulo Freire, que valoriza a voz e a contribuição de todos, reconhecendo a importância de diversas perspectivas e experiências. Essas práticas de sociabilidade nos ambientes digitais são fundamentais para que uma cultura de compartilhamento se estabeleça, promovendo um ambiente dinâmico e interativo, onde a troca de ideias e o trabalho colaborativo são valorizados e incentivados.

A estrutura e o funcionamento da sociedade contemporânea são cada vez mais atravessadas pelas tecnologias de comunicação que mediam quase todos os aspectos das interações sociais, reconfigurando como os fluxos de informação e comunicação se dão em diversos contextos. Conforme Barbero (2006, p. 76) destaca, trata-se de "a reorganização dos saberes desde os fluxos e redes, pelos quais hoje se mobilizam não só a informação, mas também o trabalho e a criatividade, o intercâmbio e a aposta em comum de projetos políticos, de pesquisas científicas e experimentações estéticas". Isso tem implicações profundas para a educação, pois significa que os processos de ensino e aprendizagem também precisam ser reconfigurados para integrar essas tecnologias de maneira crítica e ética.

A tecnologia e a educação se influenciam mutuamente no contexto cultural, portanto, a mediação tecnológica deve promover uma comunicação dialógica, crítica e reflexiva entre educadores e educandos, estimulando permanentemente a desconstrução e reconstrução do "discurso hegemônico advertindo que informação não é sinônimo de conhecimento e, muito menos, de saber significativo" (Consani, 2016, p. 10), além de equilibrar o uso de tecnologias com dinâmicas educacionais tradicionais, garantindo uma abordagem pedagógica consciente e contextualizada.

A integração dos recursos digitais na educação deve ir além do simples ensino de habilidades técnicas para o uso das tecnologias. Deve envolver uma imersão total na cultura

digital, onde os alunos não só aprendem a usar as tecnologias, mas também a compreendê-las e a gerenciar suas comunicações “de forma eficaz, segura, construtiva e consciente” (Viana e Mello, 2013, p. 18). Consani (2018) reforça a importância de compreender que a tecnologia não deve ser vista como uma solução dominante ou neutra para os desafios educacionais. Ele salienta que é fundamental não atribuir à tecnologia uma preponderância no “desenvolvimento de processos pedagógicos” (Consani, 2018, p. 62).

Em vez disso, a mediação tecnológica deve considerar “que todos os processos sociais que são inerentes tanto à tecnologia quanto à educação estão circunscritos no âmbito da cultura, de modo a se influenciarem pelas dinâmicas comunicacionais nela envolvidas” (Consani, 2018, p. 62). Isso implica uma abordagem educomunicativa profundamente integrada e contextualizada, refletindo as complexas realidades da vida digital contemporânea para ampliar e multiplicar as oportunidades de aprendizagem, sempre privilegiando uma utilização humanizada e colaborativa das tecnologias, centrada no educando e no processo de aprendizagem.

A prática educomunicativa dispõe a comunicação como um elemento central e “transversal de toda prática educativa”, integrando-a como uma “prática cidadã” dentro do processo educacional e estabelecendo um diálogo entre diferentes campos do conhecimento (Soares, 2011, p. 86). Essa perspectiva rompe com a visão unilateral da educação, onde o aluno é um mero receptor de informações, e promove a construção coletiva do conhecimento, criando um ambiente de aprendizado mais interativo e participativo, onde os educandos são incentivados a serem protagonistas em suas próprias jornadas de aprendizagem.

A Educomunicação integra processos comunicativos e educativos para promover mudanças e melhorias significativas nas relações de aprendizagem, incentivando um ambiente de diálogo e colaboração que previne barreiras produzidas na presença de comportamento antidialógico (Almeida, 2016). Essas práticas, baseadas no diálogo interdisciplinar entre diferentes campos do conhecimento, foram sistematizadas em sete diferentes modalidades ou áreas de intervenção em educomunicação, conforme os contextos em que seus programas e projetos são implementados (Soares, 2014).

As áreas de intervenção da Educomunicação são apresentadas da seguinte forma: **(i)** “Educação para a comunicação”; **(ii)** “Mediação Tecnológica na Educação”; **(iii)** “Gestão da Comunicação nos Espaços Educativos”; **(iv)** “Reflexão Epistemológica sobre o Agir Educomunicativo”; **(v)** “Expressão Comunicativa por Meio das Artes”; **(vi)** “Pedagogia da Comunicação”; e **(vii)** “Produção Midiática” (Soares, 2014, p. 139; Soares, 2017, p. 15).

Cada área de intervenção tem objetivos, metodologias e práticas distintas que são empregadas para alcançar resultados específicos. O planejamento de ações deve considerar essas áreas de intervenção, sendo importante que o educador esteja preparado conceitualmente e tenha desenvolvido competências específicas para atuar como mediador de conflitos e gestor de relacionamentos (Almeida, 2016). O Quadro 7 sintetiza os principais aspectos relacionados às áreas de intervenção em Educomunicação:

Quadro 7 - Áreas de Intervenção em Educomunicação

ÁREA DE INTERVENÇÃO	DESCRIÇÃO	OBJETIVO PRINCIPAL
Educação para a Comunicação	Práticas voltadas à sensibilização e formação das audiências para a convivência com os meios de comunicação.	Capacitar os participantes para a prática da comunicação dialógica, usando ou não tecnologias.
Mediação Tecnológica na Educação	Práticas relacionadas ao entendimento da sociedade da informação e ao uso de suas tecnologias.	Inserir e utilizar tecnologias no processo educativo de forma crítica e consciente.
Gestão da Comunicação nos Espaços Educativos	Articulação do trabalho dos agentes no planejamento, execução e avaliação das ações das diferentes áreas.	Implantação e manutenção de ecossistemas comunicacionais dialógicos e participativos.
Reflexão Epistemológica sobre o Agir Educomunicativo	Sistematizações e pesquisas acadêmicas sobre os objetos da Educomunicação.	Compreender e analisar a origem, natureza e validade do conhecimento em educomunicação.
Expressão Comunicativa por Meio das Artes	Práticas que valorizam a autonomia comunicativa mediante a expressão artística.	Promover a comunicação e expressão através de linguagens artísticas
Pedagogia da Comunicação	Processos de comunicação para a construção do conhecimento em ambientes educativos.	Promover relações de aprendizagem participativas e colaborativas por meio da comunicação dialógica, com intencionalidade educativa.
Produção Midiática	Ações, programas e produtos midiáticos elaborados a partir dos parâmetros e processos educacionais.	Promover a reflexão crítica e a participação ativa na produção e disseminação de conteúdos midiáticos com intencionalidade educativa.

Fonte: Elaborado pelo autor, baseado na descrição de Almeida, 2016; e Soares, 2017.

Citelli (2015) destaca a importância do termo "educomunicação" como uma designação neológica que representa uma área de pesquisas, estudos e práticas na interface entre comunicação e educação. Citelli sugere que o crescente uso desse termo deve ser compreendido dentro de contextos histórico-culturais específicos, onde convergem quatro grandes variáveis:

(...) a abrangência dos meios de comunicação; as reconfigurações sociotécnicas e tecnológicas; os requisitos impostos por operacionalidades suscitadas pelos dispositivos comunicacionais; as novas formas de ser e estar dos sujeitos sociais frente à comunicação, aos processos de ensino-aprendizagem, aos acessos à informação e ao conhecimento (Citelli, 2015, p. 63).

Portanto, não é apenas uma prática ou um campo de estudo isolado, mas uma interseção dinâmica influenciada por múltiplos fatores históricos, culturais e tecnológicos. Além disso, Citelli observa que as redes de computadores e dispositivos móveis, sejam considerados tecnologias antigas ou novas, funcionam como mediadores que facilitam a comunicação e a interação social, influenciando significativamente como as pessoas se relacionam, trabalham, aprendem e se organizam (Citelli, 2015). Isso sublinha a importância da Mediação Tecnológica na Educação, destacando que a introdução das tecnologias digitais nos ambientes escolares deve ser compreendida no contexto das relações sociotécnicas que influenciam os processos educativos.

Citelli (2015) argumenta que as tecnologias mudam rapidamente e introduzem novas formas de linguagem e operações cognitivas, o que afeta diretamente como a educação deve ser organizada e gerida. Essa aceleração e complexidade tecnológica impõem um desafio para a Gestão da Comunicação nos Espaços Educativos. Ele afirma que:

Admitido que os andamentos temporais das novas tecnologias ocorressem segundo ritmos de extrema aceleração, trazendo consigo não apenas novos instrumentos de produção, mas linguagens outras, pedindo operações cognitivas com direções, orientações e apreensões em estado de permanente mudança, seria imperioso repensar as estratégias e concepções que balizam a presente educação escolar. A existência de um circuito discursivo incidente nos vínculos entre tecnologias (em seus múltiplos matizes) e educação (formal, não formal, informal) revela o núcleo de um debate que alcança não somente o problema dos mediadores, mas, para muitas instituições e estudiosos, o próprio modo de organizar a vida contemporânea e as suas escolas (Citelli, 2015, p. 72).

O debate sobre mediação tecnológica abrange além dos aspectos técnicos, envolvendo questões que impactam a organização dos espaços educativos. A articulação no planejamento, execução e avaliação das ações é essencial para criar ecossistemas comunicativos eficazes, garantindo um ambiente educacional integrado e colaborativo, com comunicação contínua e práticas educativas aprimoradas.

A arquitetura dos ambientes digitais é estruturada para constantemente encorajar os usuários a assumirem o papel de produtores de conteúdo, refletindo a natureza participativa e colaborativa da cultura digital, onde a linha entre consumidor e criador de conteúdo é cada vez mais tênue. Os recursos digitais projetados para a interação facilitam a comunicação entre alunos e educadores, permitindo que os alunos não apenas utilizem as ferramentas tecnológicas, mas também compreendam e criem com elas. Petry (2012, p. 3) afirma que:

Com os meios digitais de produção de conhecimento passamos a experimentar não apenas consumir o que este meio nos proporciona, mas o convite à criação frente ao computador, como um objeto a ser desvendado, logo se impôs. Suas interfaces atuais, projetadas para a interação, e, em seus diversos formatos, vão nos convocando a ocupar também o lugar de produtores para esses novos meios.

Assim, as pessoas não apenas consomem informações, mas também criam e compartilham seus próprios conteúdos. Essa mudança representa não apenas uma evolução técnica, mas também uma alteração significativa na mentalidade e nos métodos utilizados pelos indivíduos ao interagir com a tecnologia. Ela sugere uma transformação profunda na forma de pensar e operar, onde a tecnologia deixa de ser apenas um depósito de informações para se tornar uma ferramenta interativa e criativa. A produção midiática deve considerar não apenas a instrumentalização dos recursos, mas também as implicações culturais, sociais e educacionais das tecnologias. Isso requer uma abordagem holística e crítica que vá além das questões técnicas, integrando as implicações mais amplas das tecnologias na educação e na organização escolar.

O avanço significativo das tecnologias digitais no campo da educação, impacta as estratégias adotadas no âmbito da práxis educacional, sobretudo relacionadas às áreas intervenção educacional de Gestão da Comunicação nos Espaços Educativos, Mediação Tecnológica na Educação e Produção Midiática, não se limitando às práticas de sociabilidade em rede assentadas na cibercultura (Lévy, 1999), mas também às práticas específicas que valorizassem a participação, a dialogicidade e a construção coletiva do saber.

Segundo Martins (2018), a cultura digital se caracteriza por práticas sociais singulares que só podem ocorrer no espaço digital devido às suas possibilidades e restrições inerentes. Essa afirmação destaca a ideia de que a cultura digital não é apenas uma extensão do mundo físico, mas um novo domínio de experiências e interações. Ele identifica quatro principais conjuntos de práticas sociais: informacionais, comunicacionais, relacionais e curatoriais.

- a) **Práticas Informacionais:** Essas práticas referem-se à manipulação simbólica no espaço digital, moldando e dando forma a informações. Exemplos incluem a criação de hipertextos e páginas web, que representam um avanço significativo na capacidade humana de estruturar e acessar informações. Martins (2018, p. 56) descreve essas práticas como "as práticas de moldar, dar forma à matéria do digital e mixar e remixar os elementos simbólicos à luz de sua capacidade automática de processamento". Essas práticas são a base de áreas como a arquitetura da informação e marcam o início da era da web.
- b) **Práticas Comunicacionais:** Comunicar significa compartilhar, e no contexto digital, isso envolve fazer circular informações através de redes. Martins (2018) destaca o desenvolvimento de ferramentas como e-mails, mensageria instantânea e fóruns

como exemplos de práticas comunicacionais. Ele observa que "as práticas comunicacionais surgem com a percepção de que se está diante de novos modos de socialização por meio da conversação em rede" (Martins, 2018, p. 57). Estas práticas transformam a temporalidade e a intensidade das interações sociais, gerando novas dinâmicas de comunicação.

- c) **Práticas Relacionais:** Essas práticas envolvem novas estratégias de relacionamento social, possibilitadas por tecnologias digitais. A formação de grupos, coletivos e o uso de mídias sociais exemplificam essas práticas. Martins (2018, p. 57) explica que "novas relações são possíveis, e toda uma nova gramática da relação passa a ser experimentada em novas estratégias de manipulação simbólica". Novas formas de interação, como "curtir" e "compartilhar", reconfiguram as relações sociais, criando uma "cultura da timeline" onde o conteúdo é constantemente atualizado e exige atenção imediata.
- d) **Práticas Curatoriais:** A curadoria digital envolve ações conscientes e inconscientes que influenciam os algoritmos a selecionarem conteúdos relevantes para os usuários. Martins observa que "essas práticas são aquelas que convocam a qualificar conteúdos digitais, seja votando, por meio de diferentes formas possíveis de votação [...] seja por meio dos rastros que são deixados ao se fazer buscas em bases de dados" (p. 58). Essas ações tornam os algoritmos "inteligentes", ajustando o que será exibido aos interesses e comportamentos dos usuários, caracterizando a maneira como esses mediadores sociotécnicos aprendem e se adaptam às preferências dos usuários, moldando a experiência digital de forma personalizada e dinâmica.

Conforme destaca Soares (2011, p. 19), "o universo da comunicação representa, na contemporaneidade, um mundo de cultura que jamais poderia ser reduzido a um conjunto de ferramentas". Isso sublinha a complexidade das interações comunicativas, que englobam aspectos culturais, sociais e políticos, além do técnico.

A relevância das práticas sociais destacadas por Martins (2018) para a educomunicação é evidente quando consideramos as observações de Citelli (2015). As práticas informacionais, comunicacionais, relacionais e curatoriais são fundamentais para a criação de ecossistemas comunicativos eficazes em ambientes digitais interativos. A elucidação dessas práticas não é apenas uma questão teórica, pois tem implicações específicas em diferentes contextos digitais de cultura e educação, facilitando a comunicação e a troca de conhecimentos, além de promover a participação ativa e a colaboração. Essas práticas sociais

do espaço digital estão imbricadas no funcionamento das comunidades de aprendizagem e redes de colaboração que se sustentam pela interação contínua e ativa dos participantes, sendo vitais para a integração das tecnologias no contexto das relações sociotécnicas que influenciam os processos educacionais baseados em recursos digitais e que se desenvolvem nos ambientes digitais.

O uso de recursos tecnológicos na Licenciatura em Educomunicação da ECA-USP é preferencialmente baseado em software livre e de código aberto para que os futuros profissionais possam atuar em diversos contextos educativos sem a dependência de licenças pagas e restritas. A disciplina "CCA 0303 - Práticas Laboratoriais em Multimídia"²⁸ exemplifica esse posicionamento ao utilizar programas como Scribus²⁹, GIMP³⁰ e Audacity³¹, visando uma produção midiática crítica de superação da apropriação meramente instrumental e comercial das tecnologias digitais, incentivando a reflexão sobre a democratização de recursos nos contextos culturais, educativos e artísticos (Bortoleto; Caldas; Consani, 2023).

Esta abordagem reflete os valores, compromissos e acordos respaldados por virtudes como a liberdade, a diversidade, a justiça, a responsabilidade social e a sustentabilidade, fomentando mudanças nas pessoas e, com isso, alcançando a transformação do mundo. Os valores que atraem os estudantes que buscam na formação de educador são principalmente relacionados a um idealismo e presunções "utópicas". Segundo Consani (2017, p. 4), "tais posicionamentos expressam, justamente, os valores que atraem os estudantes que buscam na formação de educador uma possibilidade profissional que concilie a necessidade de subsistência com uma cultura humanista e democrática". Esses estudantes são atraídos pela ideia de alinhar sua formação e futura atuação profissional com "um agenda comprometida com uma sociedade mais justa e igualitária pautada no livre acesso à informação e aos meios de produção comunicativa, vale dizer, não condicionada aos interesses mercadológicos" (Consani, 2017). Dessa forma, a abordagem adotada na formação deste profissional está alinhada com uma mediação tecnológica crítica, questionando a

²⁸ "Disciplina CCA0303-Práticas Laboratoriais em Multimídia, oferecida no primeiro semestre da Licenciatura em Educomunicação da ECA/Usf. Disponível em: <https://uspdigital.usp.br/jupiterweb/obterDisciplina?sgldis=CCA0303&codcur=27570&codhab=4>" (Bortoleto; Caldas; Consani, 2023, p. 704).

²⁹ "O Scribus é um software de editoração eletrônica gratuito e de código aberto disponível para a maioria dos sistemas operacionais de desktop. Ele é projetado para layout, composição e preparação de arquivos para equipamentos de configuração de imagem de qualidade profissional. Disponível em: <https://www.scribus.net/>" (Bortoleto; Caldas; Consani, 2023, p. 704).

³⁰ "O GIMP é um programa de código aberto voltado principalmente para criação e edição de imagens raster (pixel), e em menor escala também para desenho vetorial. Disponível em: <https://www.gimp.org/>" (Bortoleto; Caldas; Consani, 2023, p. 704).

³¹ "O Audacity é um software livre de edição digital de áudio disponível principalmente nas plataformas: Windows, Linux e Mac e ainda em outros Sistemas Operacionais" (Bortoleto; Caldas; Consani, 2023, p. 704).

suposta neutralidade das tecnologias de comunicação e promovendo a produção midiática colaborativa, superando a apropriação meramente instrumental e comercial desses recursos, “ênfatizando a reflexão em torno dos usos sociais das tecnologias de comunicação” (Mungioli; Viana; Ramos, 2018, p. 8).

A apropriação de recursos livres nas estratégias e práticas educacionais, por meio da gestão comunicativa dialógica, mediação tecnológica colaborativa e produção midiática crítica, é essencial para ampliar os “espaços de expressão” através do uso adequado dos “recursos da informação” (Soares, 2002, p.25). Essa abordagem atende à necessidade de defender padrões tecnológicos abertos para diretrizes de distribuição, exploração e uso de recursos digitais em espaços culturais e educativos, fortalecendo o ecossistema comunicativo. Além disso, as soluções livres baseadas em abordagens tecnológicas sustentáveis são essenciais para a distribuição e reutilização de conteúdos digitais, democratizam o acesso à informação e ao conhecimento, e demonstram que “o que importa não é a ferramenta disponibilizada, mas o tipo de mediação que elas podem favorecer para ampliar os diálogos sociais e educativos” (Soares, 2011, p. 18), permitindo que mais vozes sejam ouvidas e que mais pessoas sejam alcançadas.

O debate em defesa de recursos tecnológicos com padrões abertos surge como potente estímulo para uma postura virtuosa sobre compartilhar conhecimento cultural, educacional e histórico, englobando uma prática politicamente consciente ao trabalho dos agentes no planejamento, execução e avaliação das ações de gestão da comunicação nos espaços culturais e educativos com objetivo de incorporar estratégias específicas para uma gestão eficiente que ampare o uso e a disseminação dos recursos envolvidos, combinada as diretrizes e recomendações orientadas por licenças padronizadas. Esse esforço coordenado visa assegurar a manutenção de ecossistemas comunicacionais dialógicos e participativos de maneira legal, sustentável e transparente, no qual a comunicação é contínua e as práticas educativas são constantemente aprimoradas.

A gestão comunicativa, conceito central na Educomunicação, é definida por Soares (2002, p. 24) como “um conjunto das ações inerentes ao planejamento, implementação e avaliação de processos, programas e produtos” destinados “a criar e a fortalecer ecossistemas comunicativos em espaços educativos presenciais ou virtuais, assim como a melhorar o coeficiente comunicativo das ações educativas”, incluindo as relacionadas ao uso de recursos tecnológicos no processo de aprendizagem. Supõe uma teoria da ação comunicativa comprometida com o conceito de comunicação dialógica, uma ética de responsabilidade social aos produtores culturais, uma recepção ativa e criativa por parte das audiências, “uma

política de uso dos recursos da informação de acordo com os interesses dos pólos envolvidos no processo de comunicação (produtores, instituições mediadoras e consumidores da informação), o que culmina com a ampliação dos espaços de expressão” (Soares, 2002, p.25).

No entanto, é nas intervenções de Mediação Tecnológica na Educação e Produção Midiática que recai a discussão sobre os recursos tecnológicos abertos na perspectiva da práxis educ comunicativa (Bortoleto; Caldas; Consani, 2023), dada a intensificação das práticas contemporâneas de sociabilidade em rede por meio das novas práticas sociais vivenciadas pela cultura digital (Martins, D.; Martins, L., 2019). A integração de novas mídias na educação pode trazer grandes oportunidades para subverter a reprodução das estruturas de poder dominantes na prática educativa e a construir uma cidadania ativa e responsável para alcançar o compromisso social e a transformação. É possível criar um ambiente onde gestores e educadores possam experimentar diferentes abordagens pedagógicas e tecnologias, adaptando-as às suas necessidades específicas. Nesse sentido, as práticas que se dão no ambiente digital dependem das condições de acesso dos recursos educacionais disponíveis nesses novos ambientes digitais (Amiel, 2012).

O conceito de educar comunicar pode ser significativamente fortalecido ao transformar receptores passivos em usuários participativos por meio de uma mediação tecnológica realizada por uma práxis libertadora, dialógica, crítica e participativa (Freire, 1987; Kaplún, 2002; Gutiérrez, 1988; Soares, 2011). Educar comunicar, portanto, também exige pautar programas de gestão comunicativa, mediação tecnológica e produção midiática que busquem viabilizar a adesão aos recursos livres e licenças padronizadas em seus projetos de forma legal, ética e transparente, permitindo que a assimilação desses processos promova um senso crítico nas experiências de compartilhamento contínuo de conhecimento.

4.3.1. O Núcleo de Comunicação e Educação

Nesse sentido, os registros da experiência do Núcleo de Comunicação e Educação da USP permitem discorrer sobre o potencial de uma abordagem integrada que combine compromisso institucional para preservar e mobilizar seu conhecimento acumulado, reorganização física e desenvolvimento de metas, relacionadas à digitalização, preservação e disseminação do acervo. Isso é particularmente importante no que diz respeito aos esforços para efetivar o acervo do NCE como um recurso dinâmico fundamental para a pesquisa e contínuo desenvolvimento do campo da Educomunicação.

O Núcleo de Comunicação e Educação (NCE/USP) foi criado em 1986 e surgiu com a proposta de investigar a intersecção entre os campos da Comunicação e Educação, por meio

de uma abordagem inovadora de pesquisa-ação através de assessorias e projetos de intervenção social (Soares, 2000). Além de suas competências notáveis nestes domínios, um aspecto igualmente relevante do NCE é seu valioso acervo, que desempenha um papel vital na história e desenvolvimento do campo de estudos da Educomunicação.

Este campo foi identificado através de uma pesquisa abrangente que envolveu especialistas de 12 países da América Latina e da Península Ibérica, revelando a transformação da tradicional complementaridade entre comunicação e educação em uma integração completa, caracterizada pela implementação de ecossistemas comunicativos democráticos, abertos e participativos (Soares, 2005).

Estamos, assim, como analisam os pesquisadores do Núcleo de Comunicação e Educação - NCE, da ECA/USP, diante de um processo, de um *modus operandi* capaz de inaugurar posturas teóricas e práticas que se situam para além das tradicionais paredes paradigmáticas, reconceitualizando a relação entre educação e comunicação e direcionando-a para uma educação cidadã emancipatória. O que esperamos é que seja forte para romper com a narrativa dominante de uma cidadania associada meramente ao consumo (Soares, 2000. p. 21).

Considerando a dimensão da digitalização na vida contemporânea, a ausência do acervo do NCE nessa esfera, dada a sua importância para o campo da Educomunicação, significa uma perda de apropriação social do acervo e da própria constituição desse campo. Com o objetivo geral de acompanhar o uso, distribuição e exploração do acervo do NCE, foi desenvolvido o projeto intitulado "Circulação de conhecimento em plataformas: sistemática de práticas abertas nos procedimentos educacionais para difusão do acervo NCE", orientado pelo professor Marciel Aparecido Consani, com apoio institucional do professor Claudemir Edson Viana, e desenvolvido no Programa Institucional de Bolsas de Iniciação Científica (PIBIC), sem fomento externo, sendo apoiado pela USP.

As atividades desenvolvidas no projeto foram diversificadas e incluíram visitas técnicas, planejamento de campanhas, avaliação, seleção e organização de materiais e equipamentos, revisão da plataforma *WordPress* para atualização do site do NCE e destinação de resíduos eletroeletrônicos para metarreciclagem. Além disso, foram realizadas reuniões de orientação, encontros de discussão, trabalho de campo, bem como a análise da disseminação na experiência do NCE e os desafios na digitalização de seu acervo (ver APÊNDICE D).

I. Atividades desenvolvidas

O projeto teve início com uma série de reuniões destinadas a estruturar e organizar o grupo de trabalho, composto por bolsistas de três projetos PUB e mestrados. Nessas reuniões, foram alinhadas responsabilidades e criado um cronograma detalhado de atividades, conforme ilustrado na Figura 9. Canais de comunicação eficientes foram definidos, utilizando

ferramentas digitais como e-mails, grupos de mensagens instantâneas e plataformas de videoconferência, permitindo que as atividades fossem realizadas de maneira integrada e eficiente, garantindo uma coordenação eficaz das ações e uma colaboração produtiva.

Figura 9 - Planilha de atividades do GT NCE

Fonte: Acervo do NCE, 2024.

Durante a execução do projeto, diversas atividades integradas promoveram a disseminação do acervo do NCE. Uma das iniciativas mais significativas foi a organização de campanhas para distribuição de materiais excedentes do acervo. Diversas revistas, livros e outros impressos foram classificados para distribuição e reciclagem. Essas campanhas não apenas promoveram o acervo do NCE, mas também incentivaram a leitura e o engajamento com os materiais distribuídos. Exemplos dessas campanhas incluem a "Campanha de Natal" e a "Campanha Semana de Recepção", que distribuíram exemplares das revistas Comunicação & Educação e Viração, além de diversos livros que podem ser observados na Figura 10.

Figura 10 - Transporte dos materiais para campanhas



Fonte: Acervo do autor, 2024.

Foi realizada uma vistoria na coleção de materiais em suportes VHS, K7 e documentos impressos de teses e dissertações, que podem ser observados na Figura 11, relacionados aos cursos e projetos desenvolvidos pelo NCE, como Educom.rádio, Educom.TV, Todeolho.TV, Educom.mídia, entre outros. Com base nessa avaliação, foi elaborada uma proposta para aprimorar a infraestrutura do NCE, visando à obtenção de recursos financeiros para digitalização e conservação do acervo.

Figura 11 - Acervo NCE (a) Itens VHS (b) Itens K7 e impressos



Fonte: Acervo do autor, 2024.

Além disso, foi realizada a classificação, organização e levantamento dos equipamentos não patrimoniados que estavam defasados e/ou em desuso (Figura 12). Esta iniciativa promoveu o uso sustentável de equipamentos e contribuiu significativamente para o impacto positivo socioambiental.

Figura 12 - Ficha de inventário de equipamentos

nce-USP
Núcleo de Estudos em Comunicação e Educação

INVENTÁRIO DE EQUIPAMENTOS E MATERIAIS DO NCE - ATUALIZADO EM 12/02/2024

TOCADOR / GRAVADOR DE ÁUDIO PORTÁTIL		TECLADO / FILTRO DE LÍQUIDA / HEADSET	
STATUS:	INTERMÔNIO:	STATUS:	INTERMÔNIO:
<input type="checkbox"/> QUEBRADO	<input type="checkbox"/> IP	<input type="checkbox"/> QUEBRADO	<input type="checkbox"/> IP
<input type="checkbox"/> FUNCIONANDO	<input type="checkbox"/> SEM PATRIMÔNIO	<input type="checkbox"/> FUNCIONANDO	<input type="checkbox"/> SEM PATRIMÔNIO
<input type="checkbox"/> SEM TESTE	<input type="checkbox"/> FALTA VERIFICAR	<input type="checkbox"/> SEM TESTE	<input type="checkbox"/> FALTA VERIFICAR
INTERMÔNIO:	INTERMÔNIO:	INTERMÔNIO:	INTERMÔNIO:
<input type="checkbox"/> CATA BAQUILHO	<input type="checkbox"/> PROF. CLAUDEMIR	<input type="checkbox"/> CATA BAQUILHO	<input type="checkbox"/> PROF. CLAUDEMIR
<input type="checkbox"/> META REICELA	<input type="checkbox"/> PROF. MARCEL	<input type="checkbox"/> META REICELA	<input type="checkbox"/> PROF. MARCEL
<input type="checkbox"/> MANTER NO NCE	<input type="checkbox"/> OUTRO	<input type="checkbox"/> MANTER NO NCE	<input type="checkbox"/> OUTRO
NOTA: 17 de tocador/gravador de áudio portátil	NOTA: 10 de teclado, 4 de filtro de líquido, 2 de headset		

CARTÃO / MICROFONE / MOUSE		TELEFONE / FAX FAC-SÍMILE	
STATUS:	INTERMÔNIO:	STATUS:	INTERMÔNIO:
<input type="checkbox"/> QUEBRADO	<input type="checkbox"/> IP	<input type="checkbox"/> QUEBRADO	<input type="checkbox"/> IP
<input type="checkbox"/> FUNCIONANDO	<input type="checkbox"/> SEM PATRIMÔNIO	<input type="checkbox"/> FUNCIONANDO	<input type="checkbox"/> SEM PATRIMÔNIO
<input type="checkbox"/> SEM TESTE	<input type="checkbox"/> FALTA VERIFICAR	<input type="checkbox"/> SEM TESTE	<input type="checkbox"/> FALTA VERIFICAR
INTERMÔNIO:	INTERMÔNIO:	INTERMÔNIO:	INTERMÔNIO:
<input type="checkbox"/> CATA BAQUILHO	<input type="checkbox"/> PROF. CLAUDEMIR	<input type="checkbox"/> CATA BAQUILHO	<input type="checkbox"/> PROF. CLAUDEMIR
<input type="checkbox"/> META REICELA	<input type="checkbox"/> PROF. MARCEL	<input type="checkbox"/> META REICELA	<input type="checkbox"/> PROF. MARCEL
<input type="checkbox"/> MANTER NO NCE	<input type="checkbox"/> OUTRO	<input type="checkbox"/> MANTER NO NCE	<input type="checkbox"/> OUTRO
NOTA: 1 microfone, 2 mouse, Cabos diversos.	NOTA:		

Fonte: Acervo do autor, 2024.

O material (Figura 13) foi destinado à startup Metarecicla³², que desenvolve ações de educação tecnológica e socioambiental, com projetos focados na reciclagem da tecnologia em vez do material físico, promovendo o reaproveitamento inteligente de componentes eletrônicos, bem como busca conscientizar sobre a importância da sustentabilidade e do reaproveitamento de recursos.

A Metarecicla foi criada pela artista plástica e educadora Karina Sales e pelo educador José Sales Neto, egresso do curso de Licenciatura em Educomunicação da ECA/USP, sendo reconhecida com o selo ImpactLatam de impacto positivo socioambiental em 8 dos 17 Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS) estabelecidos pela Organização das Nações Unidas (ONU)³³.

Figura 13 - Coleta (a) Dispositivos de entrada (b) Dispositivos de saída



Fonte: Acervo do autor, 2024.

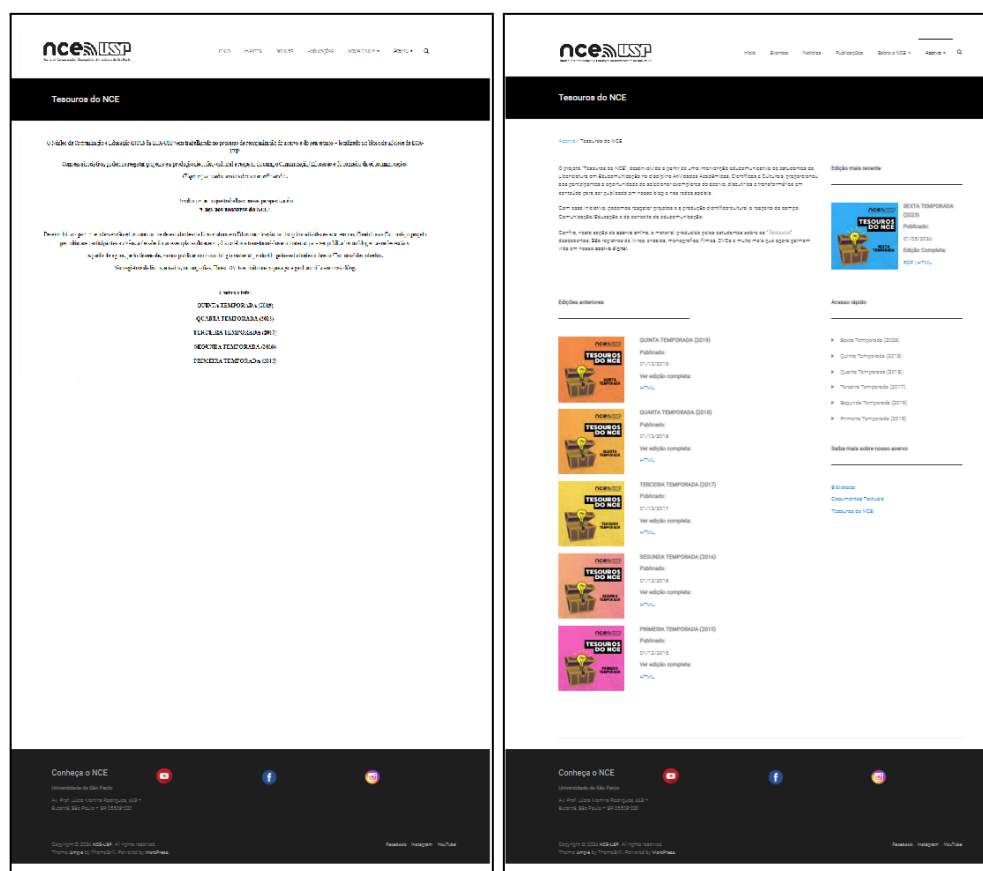
Outra frente de trabalho envolveu a atualização do site do NCE, que pode ser acessado pelo endereço eletrônico (domínio/URL) “nceusp.blog.br”, com o objetivo de melhorar a disseminação dos materiais digitais. O planejamento da programação de publicação de ensaios e artigos foi realizado, além da revisão do conteúdo do site.

A estrutura de páginas e conteúdos da seção "Acervo" foi atualizada para aprimorar a usabilidade da plataforma, conforme pode ser observada na Figura 14, garantindo que o acervo digital seja facilmente acessado e navegável, promovendo maior responsividade da página e melhor experiência para os usuários.

³² Disponível em: <https://metareciclagem.com.br/meta/>. Acesso em: 07 jun. 2024.

³³ Disponível em: <https://revistapegn.globo.com/Startups/noticia/2020/11/conheca-startups-vencedoras-do-selo-iimpact-que-premia-solucoes-de-impacto-social-e-ambiental.html>. Acesso em: 07 jun. 2024.

Figura 14 - Página do site NCE (a) Antes da atualização (b) Após da atualização



Fonte: Acervo do autor, 2024.

II. Caça aos Tesouros do NCE

A intervenção "Caça aos Tesouros do NCE" é uma atividade educomunicativa realizada no NCE que proporciona aos estudantes da Licenciatura em Educomunicação da ECA/USP a oportunidade de explorar e documentar o acervo do NCE, promovendo uma experiência prática e colaborativa que integra teoria e prática educomunicativa. Conforme descrito por Viana e Maffei Filho (2016, p. 188), "um dos objetivos da intervenção foi aproximar os alunos da Licenciatura do espaço e do acervo do NCE, além de organizar e explorar o rico material acumulado pelo núcleo para ações com o público interno e externo da universidade".

De acordo com Viana e Maffei Filho (2016), a atividade é estruturada em três fases. Inicialmente, os alunos participam de um sorteio de enigmas, que orienta a busca por determinados exemplares no acervo do NCE. Esse sorteio estabelece critérios específicos que os alunos devem seguir durante a busca, incentivando uma investigação mais focada e direcionada. Na segunda fase, os alunos procuram e selecionam os exemplares do acervo de acordo com os critérios estabelecidos. Essa fase inclui a produção de material de registro sobre os tesouros encontrados, como fotos e breves apresentações. Na terceira fase, os alunos

produzem e compartilham suas descobertas, elaborando ensaios e resenhas críticas sobre os conteúdos dos exemplares, que podem ser posteriormente publicadas no site do NCE.

A intervenção também promove a produção midiática e o compartilhamento de conteúdos, estimulando a prática de educomunicação. Os alunos acessam o acervo (livros, revistas, monografias, filmes, DVDs, dentre outros), discutem os materiais e os transformam em novos conteúdos sobre os exemplares encontrados, que são compartilhados no site e nas redes sociais do NCE. Isso contribui para a organização e a visibilidade do acervo, além de proporcionar uma experiência prática fundamental para o desenvolvimento das competências educacionais dos discentes.

Atualmente, a intervenção "Caça aos Tesouros do NCE" é uma das iniciativas mais significativas no âmbito da disseminação de acervos do NCE. A atividade facilita a integração teórica e prática dos conceitos vistos na licenciatura, permitindo aos alunos aplicar o que aprenderam na prática, explorar o acervo e refletir criticamente sobre suas descobertas. Em 2024, foi elaborada uma nova edição da intervenção "Caça aos Tesouros do NCE", que envolveu: **(i)** a seleção dos ensaios para a sexta edição da intervenção; **(ii)** a obtenção de autorização junto aos participantes; **(iii)** a diagramação do documento; e **(iv)** a publicação no site do NCE. Considerando a relevância da iniciativa, foi realizado também, no âmbito do projeto IC, o resgate das edições anteriores, que passaram por: **(i)** nova diagramação; **(ii)** conversão para documento em um formato de texto legível por máquina (reconhecimento de caractere óptico - OCR); e **(iii)** (re)publicação no site do NCE, visando ampliar a visibilidade do acervo e o acesso à produção científico-cultural relacionada à Educomunicação.

III. Apontamentos e resultados

Com a coleta e análise dos dados obtidos nas diferentes atividades desenvolvidas, marcos significativos foram alcançados. Com destaque aos seguintes pontos mais significativos:

- a) Importância da cooperação e redes colaborativas:** A cooperação entre os membros da equipe e a formação de redes colaborativas mostraram-se essenciais para o progresso da pesquisa e para o alcance dos objetivos propostos. A cooperação interdisciplinar, envolvendo docentes, graduandos e mestrands, foi crucial para desenvolver propostas que integrassem efetivamente as estruturas de plataformas digitais com as práticas sociais. O compartilhamento de conhecimento e experiências fortaleceu o trabalho em equipe e possibilitou a troca de ideias e práticas efetivas.

- b) Desafios e oportunidades:** Os desafios na gestão de acervo, como a falta de recursos financeiros e técnicos, foram identificados, além da necessidade de desenvolver modelos e ferramentas adequadas para a organização e disseminação dos conteúdos. No entanto, também foram reconhecidas oportunidades proporcionadas pela tecnologia e pela colaboração interdisciplinar para superar esses desafios e promover o acesso aberto ao conhecimento.
- c) Aproximações promissoras:** O potencial dos recursos educacionais abertos (REA) foi identificado, oferecendo uma linha de estudo altamente promissora e uma abordagem inovadora para pesquisas sobre disseminação de materiais e conteúdos educativos. Os REA englobam conceitos como acesso aberto, compartilhamento de dados e colaboração entre comunidades educacionais, proporcionando novas perspectivas alinhadas com valores de colaboração e democratização do conhecimento. Essa exploração indica um caminho para complementar as diretrizes de uma gestão de acervos digitais com foco na distribuição e exploração aberta e democrática do conhecimento.

IV. Estratégias de Disseminação

A organização de campanhas de distribuição de materiais complementou as estratégias de valorização do acervo físico, promovendo a distribuição de materiais impressos e fortalecendo os laços com a comunidade local. A disseminação do acervo digital do NCE foi impulsionada pela publicação da sexta edição da intervenção educacional "Caça aos Tesouros do NCE", além das edições anteriores que foram resgatadas, diagramadas e republicadas, ampliando a visibilidade desse conteúdo. As atualizações na estrutura de páginas e aprimoramento da seção "Acervo" melhoraram a usabilidade e a experiência dos usuários, garantindo que o acervo digital seja facilmente acessível e navegável. Além disso, foram incorporadas práticas sustentáveis nas ações, como campanhas de distribuição de materiais, seleção e envio para reciclagem e metarreciclagem de equipamentos defasados ou em desuso, contribuindo para a responsabilidade social e o impacto positivo no meio ambiente. Essas práticas reforçam o compromisso do NCE com a sustentabilidade e a justiça social, alinhando-se aos princípios da Educomunicação.

A questão da digitalização permeou todas as ações e discussões do projeto, desde a elaboração de uma proposta para obtenção de recursos financeiros até a produção de conteúdos digitais para disponibilização no site do NCE. A adoção de plataformas que possibilitem a organização, preservação e disseminação do acervo tornou-se indispensável,

visando tornar o acervo mais acessível e utilizável por pesquisadores, educadores e o público em geral. A discussão sobre a padronização de licenças na disseminação do acervo foi observada como uma oportunidade para fomentar diretrizes de difusão para (re)uso, distribuição e colaboração dos materiais.

Os desafios para digitalização do acervo incluíram a baixa digitalização dos materiais em suportes VHS, K7 e documentos impressos de teses e dissertações, além da falta de recursos financeiros e técnicos. No entanto, foram identificadas oportunidades para obter recursos financeiros via editais, visando o desenvolvimento de uma estrutura de conservação e difusão das coleções. A intervenção "Caça aos Tesouros do NCE" manteve o acervo acessível tanto para os participantes diretos quanto para os usuários que acessam esses conteúdos pelo site do NCE. A continuidade dessa intervenção fortaleceu a disseminação dos conteúdos por meio da exploração e digitalização dos materiais derivados do acervo.

A atualização e otimização do site do NCE demonstrou ser fundamental para promover a usabilidade e ampliar a visibilidade dos conteúdos. Uma plataforma intuitiva e responsiva facilita a navegação e o acesso aos materiais, promovendo uma experiência positiva para os usuários. As ferramentas de feedback e interação disponíveis no *WordPress*, como comentários, avaliações e integração com as redes sociais, podem ser incorporadas para fomentar um canal de contato contínuo entre a instituição e os usuários.

V. Síntese e Conclusões Parciais

A investigação realizada no âmbito do NCE trouxe contribuições significativas ao trabalho do grupo voltados à discussão sobre a gestão do acervo físico e digital. A implementação de atividades integradas, como o planejamento de campanhas e a avaliação de materiais, permitiu a atualização do site e a destinação sustentável de resíduos. A intervenção "Caça aos Tesouros do NCE" destacou-se ao transformar exemplares do acervo em novos conteúdos digitais, melhorando a acessibilidade e usabilidade do acervo. A classificação e organização de equipamentos defasados resultou na parceria com a startup "Metarecicla", promovendo o uso sustentável e contribuindo para o impacto positivo socioambiental, reforçando o compromisso do NCE com a responsabilidade social.

A digitalização do acervo foi um tema central em todas as discussões do grupo, abrangendo desde a criação de uma proposta para captação de recursos financeiros até a atualização de conteúdos antigos no site. A gestão do acervo digital do NCE enfrentou desafios como a baixa digitalização e a falta de recursos, mas também identificou oportunidades para superar esses obstáculos. A manutenção da intervenção "Caça aos

Tesouros do NCE" fortaleceu a disseminação dos conteúdos e promoveu a continuidade do acesso e visibilidade do acervo digital. A atualização do site do NCE foi fundamental para melhorar a usabilidade e interatividade, garantindo uma experiência positiva para os usuários.

Por fim, foi apontado o potencial de aprofundar a discussão sobre a padronização das diretrizes de difusão do NCE. Essa padronização deve englobar todo o programa de organização, preservação e disseminação do acervo, visando assegurar sua preservação e acesso de forma mais duradoura e eficiente, além de conciliar os desafios e oportunidades na gestão de acervos digitais.

As considerações parciais do projeto destacam a importância de uma abordagem integrada que combine a participação dos membros da equipe, a formação de redes colaborativas, a reorganização física do acervo, o desenvolvimento de uma estrutura tecnológica que engloba um plano de digitalização e o compromisso institucional para preservar e mobilizar seu acervo. Esses elementos são considerados pontos essenciais para o progresso da pesquisa e para o alcance das estratégias de disseminação.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Alimentamos as perigosas utopias da reciprocidade, da troca, da escuta, do respeito, do reconhecimento, do aprendizado mútuo, da negociação entre sujeitos autônomos e da valorização de todas as qualidades humanas.

Pierre Lévy

Este trabalho não pretende cobrir inteiramente o corpo do objeto de pesquisa. Pelo contrário, busca brincar conceitos e experiências para costurar uma nova camada ao tecido que envolve o tema abordado, ampliando e enriquecendo sua cobertura com as teorias e ideias presentes na bibliografia deste estudo. Assim, como uma manta tecida de saberes diversos e nuances relevantes à discussão, pretende estampar as complexidades e sutilezas que entrelaçam cada fio dessa construção de conhecimento.

Para maior entendimento da importância da perspectiva educacional nas estratégias de distribuição e exploração de acervos digitais, propomos uma ilustração que compara um repositório digital a uma biblioteca física acessível à comunidade. Imagine uma biblioteca na rua do seu bairro, cheia de livros e com portas sempre abertas à comunidade. Ela oferece uma vasta coleção de livros, mas a simples presença da biblioteca e suas portas abertas não asseguram que a comunidade local a frequente. Da mesma forma, um repositório

digital pode disponibilizar conteúdos valiosos online, acessíveis a qualquer momento. No entanto, a mera disponibilização destes conteúdos em formato digital não é suficiente para garantir que os usuários da Internet acessem e utilizem esses materiais.

Assim como uma biblioteca física precisa de programas e iniciativas que incentivem a visita e o uso dos livros, os repositórios digitais necessitam de estratégias específicas para envolver os usuários. Para atrair e engajar os usuários, é crucial implementar práticas de gestão que incentivem a participação ativa, como ferramentas de busca eficientes, interfaces amigáveis e mediadores sociotécnicos, articuladas às estratégias de participação colaborativa dos usuários na produção, curadoria e disseminação de conteúdos.

Um exemplo prático que ilustra essa abordagem é a intervenção "Caça aos Tesouros do NCE". Esta atividade educacional permite aos estudantes da Licenciatura em Educação da ECA/USP explorar e documentar o acervo do NCE, promovendo uma experiência prática e colaborativa que integra teoria e prática educacional. A intervenção, estruturada em três fases, incentiva os alunos a buscar exemplares no acervo, produzir materiais de registro e compartilhar suas descobertas, contribuindo para a catalogação e a maior acessibilidade do acervo, além de proporcionar uma vivência prática crucial para o aprimoramento das competências educacionais dos estudantes.

A pesquisa também aponta que a gestão dos acervos digitais deve ser crítica e dialógica, respeitando as especificidades de diferentes contextos e contemplando a diversidade e a complexidade contemporânea. Isso significa que, assim como a biblioteca física deve considerar as necessidades e interesses da sua comunidade, os repositórios digitais devem ser geridos de maneira a valorizar e integrar saberes diversos, promovendo uma abordagem colaborativa.

A gestão de acervos digitais enfrenta desafios não apenas tecnológicos, mas também a democratização do acesso, (re)uso, distribuição, colaboração e compartilhamento. Para prosseguir nesse caminho reflexivo, ampliamos a ilustração proposta para demonstrar as diferenças entre acessibilidade restrita e aberta no contexto dos acervos digitais. Imagine uma biblioteca situada em uma rua movimentada, cheia de livros valiosos, mas com regras rígidas que limitam o acesso, permitindo que poucos estudiosos privilegiados os utilizem enquanto a comunidade raramente aproveita esses recursos. Em contraste, uma sala de leitura comunitária nas proximidades permite acesso livre a todos, promovendo atividades como clubes do livro e sessões de contação de histórias que incentivam a leitura e o compartilhamento de ideias, transformando o conhecimento em algo acessível.

Da mesma forma, um repositório digital pode armazenar uma vasta coleção de arquivos, mas sem licenças abertas e com restrições de propriedade intelectual, os usuários enfrentam dificuldades para acessá-los e usá-los, apesar de estarem tecnicamente disponíveis online. Por outro lado, um repositório criado para disponibilizar conteúdos com licenças livres, recursos de intercâmbio e interoperabilidade, permitindo reuso, remix e o desenvolvimento cooperativo, amplia o acesso às suas coleções e garante a participação ativa e a disseminação de conhecimento. Além disso, destaca-se a importância do licenciamento padronizado, como as licenças *Creative Commons*, para promover o acesso legal e ético aos conteúdos digitais, facilitando a colaboração e a participação ativa. Assim como a biblioteca pode ter regras claras para o empréstimo de livros, os repositórios digitais devem ter diretrizes transparentes que promovam o compartilhamento e a reuso de conteúdos.

Nesse sentido, um exemplo significativo é o programa de curadorias digitais do Museu Paulista. Este programa convida pesquisadores a propor recortes temáticos ou tipológicos, enriquecendo a experiência dos usuários e incentivando novas descobertas e compreensões sobre os materiais disponíveis. Ao integrar o conhecimento de diferentes origens e promover uma pluralidade de interpretações, o programa fortalece a conexão entre a pesquisa e a divulgação cultural, transformando o acesso ao acervo digital em uma experiência dinâmica e interativa.

A integração das tecnologias digitais na gestão de acervos culturais e educacionais transforma profundamente a relação dessas instituições com a sociedade, potencializando o reuso das informações e facilitando a criação de novas formas de valorização e socialização desses acervos. Promover um sistema padronizado que equilibra proteção de direitos e abertura ao uso incentiva a criação de um ecossistema cultural e intelectual dinâmico e inclusivo. Consequentemente, as licenças abertas indicam o potencial dos repositórios digitais para reuso, edições e colaborações de usuários em outras redes de informação com intencionalidade educativa.

As reflexões apresentadas neste trabalho servem para sugerir parâmetros e direcionar conceitos que não esgotam ou limitam outras possibilidades, antes visa estabelecer diálogos para ampliar as discussões de recursos tecnológicos em padrões abertos, propondo estratégias que respeitam a diversidade e promovem a democratização do conhecimento em ambientes digitais. Nesse contexto, a educomunicação se apresenta como uma tecnologia social vital, não apenas para a gestão de acervos digitais, mas também para a promoção do acesso democrático ao conhecimento, a participação ativa e a construção coletiva do saber.

Esta investigação reflete a necessidade de uma gestão educacional que combina tecnologias digitais com práticas colaborativas e inclusivas, fundamentada em uma práxis virtuosa que inclui crítica reflexiva, ética pelo bem comum e um compromisso com a resistência e transformação, visando à democratização do acesso ao conhecimento e à construção coletiva do saber.

6. CONCLUSÃO

*Para inventarmos a cultura do amanhã, será
preciso que nos apropriemos das interfaces
digitais. Depois disso, será preciso
esquecê-las.
Pierre Lévy*

No decorrer do estudo, identificamos que a noção de compartilhar transcende a simples distribuição de conteúdo, incorporando a criação de espaços de colaboração e construção coletiva do saber. No contexto da comunicação e educação, o ato de compartilhar está profundamente ligado à prática democrática e à transformação social. A comunicação é entendida como uma interação essencial que promove a emancipação individual e coletiva, enquanto a educação é reconhecida como uma prática política que deve ser crítica e transformadora.

A investigação revelou que, no ambiente digital, compartilhar vai além de um simples clique, transformando o ciberespaço em um espaço colaborativo e dinâmico. Plataformas digitais como o *Tainacan* e as iniciativas de licenciamento aberto do Museu Paulista exemplificam como a difusão digital pode democratizar o acesso ao conhecimento e promover a integração e renovação das dinâmicas sociotécnicas. A utilização de licenças *Creative Commons*, por exemplo, facilita a distribuição e reutilização de conteúdos de forma ética e legal, potencializando a colaboração e inovação.

Educomunicar, no âmbito da Educomunicação, é entendido como um processo político e dialógico que promove ações comunicativas democráticas e inclusivas. Essa prática visa criar ecossistemas comunicativos que integrem e valorizem os saberes locais, fomentando a construção coletiva do conhecimento. As iniciativas do NCE demonstram o potencial de uma abordagem integrada que combina a preservação do conhecimento acumulado com a disseminação e a digitalização do acervo, promovendo uma gestão dinâmica e participativa.

As experiências do Museu Paulista e do Núcleo de Comunicação e Educação (NCE) da USP, embora distintas em suas naturezas e missões, convergem em uma abordagem integrada que articula a reorganização física, o desenvolvimento tecnológico e o compromisso institucional para preservar e mobilizar seus acervos. Essa distinção e convergência se refletem também na diferenciação conceitual entre "difusão" e "disseminação" utilizada neste trabalho. Sem a pretensão de redefinir esses termos, a distinção é feita para uma apresentação operacional mais precisa.

"Difusão" é definida como "ação de tornar público, conhecido pela maioria; divulgação" (Difusão, 2024). Neste contexto, é usada para descrever os processos do Museu Paulista, que visam tornar seu acervo digital acessível ao público de maneira ampla e geral. As estratégias de difusão incluem alcançar um público amplo e heterogêneo, ampliando a visibilidade e o uso do acervo, além de garantir que o conteúdo esteja disponível em plataformas de fácil acesso e uso.

Por outro lado, "disseminação" é definida como "ação ou efeito de disseminar, de espalhar em vários lugares" (Disseminação, 2024). Aplicada ao NCE, refere-se a um processo mais direcionado e específico de distribuição de conteúdo. As estratégias de disseminação do NCE focam não apenas em tornar o acervo conhecido, mas também em garantir que ele chegue a pessoas com interesses específicos, promovendo uma estratégia mais intencional e direcionada.

No caso do Museu Paulista, destaca-se o desenvolvimento de um repositório digital baseado no Tainacan, uma plataforma de código aberto que utiliza o WordPress. Esse repositório facilita a digitalização, criação de metadados e integração com outras bases de dados, aumentando a visibilidade e acessibilidade dos materiais. Através dessa plataforma, o programa de curadorias digitais convida pesquisadores a propor recortes temáticos, enriquecendo a experiência dos usuários e incentivando novas descobertas e interpretações narrativas sobre os acervos disponíveis.

Por sua vez, o NCE também adotou uma abordagem integrada para preservar e disseminar seu acervo. A digitalização e a organização do acervo do NCE foram complementadas por projetos como a intervenção "Caça aos Tesouros do NCE", que promoveu a continuidade do acesso e a visibilidade dos conteúdos digitais. Essas iniciativas alcançam comunidades ligadas ao conteúdo do acervo, como os alunos da Licenciatura em Educomunicação. Além disso, a atualização do site do NCE, utilizando uma plataforma WordPress, exemplifica a integração de novas tecnologias para melhorar a usabilidade e a interatividade, garantindo uma experiência positiva para os usuários.

As contribuições dos autores citados ao longo do trabalho foram fundamentais para embasar teoricamente as discussões. Paulo Freire, Francisco Gutiérrez, e Mario Kaplún forneceram a base para entender a comunicação e educação como prática política e dialógica que promove a emancipação individual e coletiva. Freire enfatizou a importância do diálogo e da participação ativa no processo educacional, enquanto Gutiérrez e Kaplún destacaram a comunicação participativa e dialógica, alinhada com os princípios freireanos. Pierre Lévy, Manuel Castells, e Lawrence Lessig trouxeram entendimento sobre a inteligência coletiva, a colaboração em rede e os padrões de licenciamento, essenciais para as práticas de compartilhamento analisadas. Lévy focou na cibercultura e na construção contínua do conhecimento em rede, Castells discutiu as transformações sociais e econômicas decorrentes da digitalização e conectividade global, e Lessig fundamenta as discussões sobre licenciamento aberto com suas propostas sobre as licenças *Creative Commons*.

Dalton Lopes Martins, Luciana Conrado Martins, Rosemary Segurado, Thomas Poell, David Nieborg, José van Dijck, Joyce Souza, Rodolfo Avelino e Sérgio Amadeu da Silveira enfatizaram a importância da cultura digital, destacando como as plataformas influenciam a produção, circulação e acesso ao conhecimento. Adilson Odair Citelli e Jesús Martín-Barbero trouxeram uma perspectiva crítica sobre comunicação e educação. Ismar de Oliveira Soares, um dos principais sistematizadores da Educomunicação, destacou a importância de integrar comunicação e educação para promover a democratização do conhecimento e a participação ativa. Por fim, Aníbal Quijano forneceu uma lente crítica sobre as estruturas de poder e as dinâmicas de exclusão no conhecimento, ajudando a entender a necessidade de práxis virtuosas que promovam a justiça social.

A ampla revisão dessa literatura foi realizada para fundamentar teoricamente o estudo, identificando os principais conceitos e teorias relevantes ao tema. Em seguida, foram coletados dados qualitativos e quantitativos de diversas fontes, como documentos institucionais, relatórios e publicações acadêmicas, fornecendo uma base robusta. Os dados coletados foram organizados e categorizados para uma análise detalhada que permitiu identificar padrões e tendências, além de compreender as práticas e estratégias adotadas pelas instituições estudadas. Os resultados foram interpretados à luz das teorias e conceitos discutidos na revisão bibliográfica, proporcionando uma compreensão crítica e contextualizada dos achados. A prática de bricolagem foi central nesta investigação, permitindo integrar múltiplos pontos de vista e rejeitar a pretensa neutralidade científica, reconhecendo a influência das relações de poder na produção de conhecimento. Esta abordagem valorizou a diversidade de perspectivas e a complexidade dos fenômenos estudados.

Apesar das contribuições significativas, este estudo enfrenta algumas limitações. Considerando que a pesquisa se baseou principalmente em uma revisão bibliográfica e documental, pode ocorrer uma limitação da aplicação prática dos conceitos discutidos em contextos com outras especificidades, uma vez que a análise se concentrou em casos específicos, como o Museu Paulista e o NCE, o que pode não representar a diversidade de contextos e desafios enfrentados por outras instituições. Além disso, a inclusão e a exclusão digital não foram o foco principal da pesquisa, embora o cenário atual indique que as tecnologias digitais abrem novas perspectivas para intervenção, mediação e participação. Abordar essas questões de maneira mais detalhada poderia proporcionar uma compreensão mais integral de como garantir que os benefícios das tecnologias digitais sejam amplamente distribuídos, superando barreiras socioeconômicas e geográficas.

Outra limitação da pesquisa é não aprofundar na abordagem sobre como os profissionais da Educomunicação enfrentam o desafio de lidar criticamente com a predominância de plataformas proprietárias na difusão do conhecimento. Plataformas proprietárias muitas vezes impõem restrições e hierarquias que podem ser contrárias aos princípios da Educomunicação, como a democratização do conhecimento e a participação ativa. Explorar mais profundamente como os educadores navegam essas complexidades seria crucial para fornecer uma visão mais completa dos desafios e estratégias eficazes.

Assim sendo, pesquisas futuras poderiam expandir o escopo deste estudo, realizando investigações que analisem a aplicação de práticas educacionais em diversos contextos culturais e educacionais em ambientes virtuais. Estudar a eficácia de diferentes estratégias de gestão comunicativa, mediação tecnológica e produção midiática que busquem viabilizar a adesão aos recursos livres e licenças padronizadas em seus projetos de forma legal, ética e transparente, poderia fornecer uma valiosa ampliação da reflexão epistemológica sobre o agir educacional no contexto das estratégias e práticas de gestão e disseminação de acervos digitais, uma área promissora que merece atenção acadêmica.

Por fim, as estratégias discutidas demonstram como a integração de tecnologias digitais e práticas educacionais pode transformar acervos digitais em recursos acessíveis e dinâmicos, promovendo a participação ativa e a construção coletiva do saber. A Educomunicação, como tecnologia social, se mostra essencial para enfrentar os desafios contemporâneos na exploração de acervos digitais, oferecendo uma práxis virtuosa politicamente consciente que combina ética, crítica reflexiva e compromisso com a transformação social.

REFERÊNCIAS

- ALMEIDA, Lígia Beatriz Carvalho 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. Acesso em: 05 jun. 2024.
- AMIEL, TEL. **Educação aberta: configurando ambientes, práticas e recursos educacionais**. In: PRETTO, N. D. L.; SANTANA, B. ROSSINI, C. (Org.). Recursos educacionais abertos: práticas colaborativas e políticas públicas. 1.ed. Salvador: EDUFBA, 2012.
- BARDIN, Laurence. **Análise de Conteúdo**. São Paulo: Edições 70, 1979. Disponível em: <https://ia802902.us.archive.org/8/items/bardin-laurence-analise-de-conteudo/bardin-laurence-analise-de-conteudo.pdf>. Acesso em: 20 mai. 2024.
- BENKLER, Yochai. **Saber Comum: produção de materiais educacionais entre pares**. Revista Entreideias: educação, cultura e sociedade, [S. l.], v. 14, n. 15, 2009. Disponível em: <https://periodicos.ufba.br/index.php/entreideias/article/view/3649>. Acesso em: 07 jun. 2024.
- BIRMINGHAM, William P. **An Agent-Based Architecture for Digital Libraries**. D-Lib Magazine, July 1995. Disponível em: <http://www.dlib.org/dlib/July95/07birmingham.html>. Acesso em: 27 mai. 2024.
- BORTOLETO, Bruno Daniel; CALDAS, Henrique Inhauser; CONSANI, Marciel Aparecido. **Educom Livre: em defesa de recursos tecnológicos com padrões abertos**. In: SOARES, Ismar de Oliveira; VIANA, Claudemir Edson; ALMEIDA, Lígia Beatriz Carvalho de; ALMEIDA, Raija Maria Vanderlei de (Org.). Educomunicação e educação midiática nas práticas sociais e tecnológicas pelos direitos humanos e da terra. 1. ed. São Paulo: Associação Brasileira de Pesquisadores e Profissionais em Educomunicação, 2023. Disponível em: <https://abpeducom.org.br/wp-content/uploads/2023/12/Educomunicacao-e-Educacao-Midiatica-a-nas-Praticas-Sociais-e-Tecnologicas-pelos-Direitos-Humanos-e-Direitos-da-Terra.pdf>. Acesso em: 07 jun. 2024.
- BRANCO, Sérgio. **Direitos autorais na Internet e o uso de obras alheias**. Rio de Janeiro: Editora Lumen Juris, 2007. Disponível em: <https://repositorio.fgv.br/items/9d286b3c-c77e-46f2-ad95-1bc48debd48c>. Acesso em: 29 mai. 2024.
- CASTELLS, Manuel. **A Sociedade em Rede (A Era da Informação: Economia, Sociedade e Cultura. Vol.1)**. São Paulo: Paz e Terra, 1999. Disponível em: <https://globalizacaoeintegracaoregionalufabc.files.wordpress.com/2014/10/castells-m-a-sociedade-em-rede.pdf>. Acesso em: 22 mai. 2024.
- CITELLI, Adilson Odair. **Tecnocultura e educomunicação**. Santa Cruz do Sul: Rizoma, v. 3, n. 2, p. 63-75, 21 dez. 2015. Disponível em: <https://online.unisc.br/seer/index.php/rizoma/article/view/6665>. Acesso em: 07 jun. 2024.
- CITELLI, Adilson; SOARES, Ismar de Oliveira; LOPES, Maria Immacolata Vassallo de. **Educomunicação: referências para uma construção metodológica**. Comunicação &

Educação, [S. l.], v. 24, n. 2, p. 12-25, 2019. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/comueduc/article/view/165330>. Acesso em: 20 mai. 2024.

CONSANI, Marciel Aparecido. **Formação de mediadores para EaD: as contribuições concretas da Educomunicação**. In: Anais. São João Del Rei: Congresso Brasileiro de Ensino Superior a Distância, 2016. Disponível em: <https://www.eca.usp.br/acervo/producao-academica/003025143.pdf>. Acesso em: 07 jun. 2024.

CONSANI, Marciel Aparecido. **Mediação Tecnológica na Educação: Os Aportes Teóricos e Práticos da Educomunicação para a Educação a Distância**. São Paulo: Revista de Graduação USP, v. 3, n. 1, p. 59–65, 2018. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/gradmais/article/view/147199>. Acesso em: 07 jun. 2024.

CONSANI, Marciel Aparecido. **Produção midiática em Educomunicação: Uma vertente a ser construída**. In: La educación mediática en entornos digitales. Retos y oportunidades de aprendizaje. Sevilla: Egregius Editores, 2017. Disponível em: <https://idus.us.es/handle/11441/89516>. Acesso em: 07 jun. 2024.

CREATIVE COMMONS. In: WIKIPÉDIA, a enciclopédia livre. Flórida: Wikimedia Foundation, 2023. Disponível em: https://pt.wikipedia.org/wiki/Creative_Common. Acesso em: 29 mai. 2024.

CURADORIAS. Museu do Ipiranga, 2024. Acervo digital. Disponível em: <https://acervoonline.mp.usp.br/curadorias/>. Acesso em: 03 jun. 2024.

CUSICANQUI, Silvia Rivera. **“Oprimidos pero no vencidos”. Luchas del campesinado Aymara y Qhechwa 1900-1980**. La Paz, Hisbol - CSUTCB, 1984. Disponível em: https://enriquedussel.com/txt/Textos_200_Obras/Giro_descolonizador/Oprimidos_vencidos-Silvia_Cusicanqui.pdf. Acesso em: 20 mai. 2024.

DIFUSÃO. In: DICIO, Dicionário Online de Português. Porto: 7Graus, 2024. Disponível em: <https://www.dicio.com.br/difusao/>. Acesso em: 05 jun. 2024.

DIREITO AUTORAL. In: WIKIPÉDIA, a enciclopédia livre. Flórida: Wikimedia Foundation, 2024. Disponível em: https://pt.wikipedia.org/wiki/Direito_autoral. Acesso em: 29 mai. 2024.

DISSEMINAÇÃO. In: DICIO, Dicionário Online de Português. Porto: 7Graus, 2024. Disponível em: <https://www.dicio.com.br/disseminacao/>. Acesso em: 05 jun. 2024.

FACEBOOK. In: WIKIPÉDIA, a enciclopédia livre. Flórida: Wikimedia Foundation, 2024. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Facebook>. Acesso em: 25 mai. 2024.

FANON, Frantz. **Os condenados da terra**. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 1968. Disponível em: <https://afrocentricidade.wordpress.com/wp-content/uploads/2012/06/os-condenados-da-terra-frantz-fanon.pdf>. Acesso em: 07 jun. 2024.

FREIRE, Paulo. **Extensão ou comunicação?** Rio de Janeiro, Paz e Terra, 1983. Disponível em: <https://fasam.edu.br/wp-content/uploads/2020/07/Extensao-ou-Comunicacao-1.pdf>. Acesso em: 30 abr. 2024.

FREIRE, Paulo. **Não há educação neutra**. Entrevista concedida a autor desconhecido. Lisboa: O Jornal, 02 maio de 1977. Disponível em: <https://www.acervo.paulofreire.org/items/525793bf-cfb0-4d4f-b171-c7e2db475706>. Acesso em: 03 jun. 2024.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa**. São Paulo: Paz e Terra, 1996. Disponível em: <https://nepegeo.paginas.ufsc.br/files/2018/11/Pedagogia-da-Autonomia-Paulo-Freire.pdf>. Acesso em: 30 abr. 2024.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia do Oprimido**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1987. Disponível em: <https://cpers.com.br/wp-content/uploads/2019/10/Pedagogia-do-Oprimido-Paulo-Freire.pdf>. Acesso em: 30 abr. 2024.

FREIRE, Paulo. **Política e educação: ensaios**. 5. ed - São Paulo: Cortez, 2001. Disponível em: http://www.gestaoescolar.diaadia.pr.gov.br/arquivos/File/otp/livros/politica_educacao.pdf. Acesso em: 05 jun. 2024.

GITHUB. In: WIKIPÉDIA, a enciclopédia livre. Flórida: Wikimedia Foundation, 2024. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/GitHub>. Acesso em: 25 mai. 2024.

GLAM. In: WIKIPÉDIA, a enciclopédia livre. Flórida: Wikimedia Foundation, 2024. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Wikip%C3%A9dia:GLAM>. Acesso em: 25 mai. 2024.

GUTIÉRREZ, Francisco. **Educação Como Práxis Política**. Vol. 34 - São Paulo: Summus, 1988. Disponível em: <https://books.google.com.br/books?id=ru5E20TnljkC&lpg=PA3&hl=pt-BR&pg=PA41#v=onepage&q&f=false>. Acesso em: 22 mai. 2024.

INSTAGRAM. In: WIKIPÉDIA, a enciclopédia livre. Flórida: Wikimedia Foundation, 2024. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Instagram>. Acesso em: 25 mai. 2024.

KAPLÚN, Mario. **A la educación por la comunicación: la práctica de la comunicación educativa**. Quito: CIESPAL, 2001. Disponível em: <https://biblio.flacsoandes.edu.ec/libros/digital/53473.pdf>. Acesso em: 30 abr. 2024.

KAPLÚN, Mario. **Una pedagogía de la comunicación (el comunicador popular)**. La Habana: Editorial Caminos, 2002. Disponível em: https://perio.unlp.edu.ar/catedras/comyeduc2/wp-content/uploads/sites/197/2021/05/kaplun-el_comunicador_popular_0.pdf. Acesso em: 30 abr. 2024.

KRENAK, Ailton. **Ailton Krenak: florestania para aprender a ouvir o rio e a montanha**. Entrevista concedida a Laura Rachid. Revista Educação, São Paulo, 24 de nov. 2023. Disponível em: <https://revistaeducacao.com.br/2023/11/24/ailton-krenak-florestania/>. Acesso em: 03 jun. 2024.

LESSIG, Lawrence. **Cultura livre: Como a Grande Mídia Usa a Tecnologia e a Lei Para Bloquear a Cultura e Controlar a Criatividade**. São Paulo: Trama, 2005. Disponível em: https://profjefer.wordpress.com/wp-content/uploads/2014/02/livrocc_lessig_culturalivre_tradtrama.pdf. Acesso em: 29 mai. 2024.

LÉVY, Pierre. **A inteligência coletiva: Por uma antropologia do ciberespaço**. SP: Loyola, 1998.

LÉVY, Pierre. **As tecnologias da inteligência: o futuro do pensamento na Era da Informática**. São Paulo: Editora 34, 1998. Disponível em: <https://lucianabicalho.wordpress.com/wp-content/uploads/2014/02/as-tecnologias-da-inteligencia.pdf>. Acesso em: 22 de mai. 2024.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. São Paulo: Editora 34, 1999. Disponível em: <https://mundonativodigital.wordpress.com/wp-content/uploads/2016/03/cibercultura-pierre-levy.pdf>. Acesso em: 22 mai. 2024.

LIMA, João Ademar de Andrade; LIMA, Verônica Almeida de Oliveira. **Do Open Source ao Open Education: Novos conceitos para Educomunicação**. Encontro de Comunicação e Mídia. Faculdade Cesrei – Campina Grande-PB, Abril de 2013. Disponível em: <http://www.joaoademar.qlix.com.br/ecom.pdf>. Acesso em: 25 mai. 2024.

LIMA, Solange Ferraz de; CARVALHO, Vânia Carneiro de. **Comentário XI**. Anais do Museu Paulista: História e Cultura Material, [S. l.], n. 12, p. 73-77, 2004. Disponível em: <https://revistas.usp.br/anaismp/article/view/5403/6933>. Acesso em: 27 mai. 2024.

LISBÔA; Eliana Santana; COUTINHO, Clara Pereira. **Comunidades Virtuais: Sistematizando Conceitos**. Revista Paidéi@, Unimes Virtual, Santos, v. 2, n. 04, jul./2011. Disponível em: <https://periodicos.unimesvirtual.com.br/index.php/paideia/article/view/161>. Acesso em: 24 mai. 2024.

LOPES, Maria Immacolata Vassallo de. **Pesquisa em comunicação: formulação de um modelo metodológico**. [S.l: s.n.], 1990. Disponível em: https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/6932620/mod_resource/content/1/Pesquisa_em_comunicacao_formulacao_de_um.pdf. Acesso em: 20 mai. 2024.

MAGALDI, Monique B.; BRULON, Bruno; SANCHES, Marcela. **Cibermuseologia: as diferentes definições de museus eletrônicos e a sua relação com o virtual**. In: MAGALDI, Monique B.; BRITO, Clóvis Carvalho (Org.). *Museus & museologia: desafios de um campo interdisciplinar*. Brasília: FCI-UnB, 2018. p. 135-155. Disponível em: <https://repositorio.unb.br/handle/10482/33198>. Acesso em: 07 jun. 2024.

MAKINO, Miyoko; SILVA, Shirley Ribeiro da; LIMA, Solange Ferraz de; CARVALHO, Vânia Carneiro de. **O Serviço de documentação textual e iconografia do Museu Paulista**. Anais do Museu Paulista: História e Cultura Material, [S. l.], v. 10, n. 1, p. 259-304, 2003. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/anaismp/article/view/5390>. Acesso em: 27 mai. 2024.

MARCONDES, Carlos Henrique. **Dados abertos interligados: publicação, recuperação e integração de acervos de arquivos, bibliotecas e museus na web**. Marília: Oficina Universitária; São Paulo; Cultura Acadêmica, 2021. Disponível em: https://ebooks.marilia.unesp.br/index.php/lab_editorial/catalog/book/224. Acesso em: 27 mai. 2024.

MARTÍN-BARBERO, Jesús. **Dos Meios às Mediações: Comunicação, Cultura e Hegemonia**. Rio de Janeiro: Editora UFRJ. 1997. Disponível em: <https://notamanuscrita.com/>

wp-content/uploads/2014/08/jesus-martin-barbero-dos-meios-as-mediac3a7c3b5es.pdf.

Acesso em: 05 jun. 2024.

MARTÍN-BARBERO, Jesús. **Tecnicidades, identidades, alteridades: mudanças e opacidades da comunicação no novo século.** In: MORAES, Dênis (org.). Sociedade midiática. Rio de Janeiro: Mauad, p. 51-79, 2006. Disponível em: <https://pdfcoffee.com/tecnicidades-identidades-e-alteridades-jesus-martin-barbero-pdf-free.html>. Acesso em: 05 jun. 2024.

MARTINS, Dalton Lopes. **As práticas da cultura digital.** Revista do Centro de Pesquisa e Formação, v. 7, p. 51-60, 2018. Disponível em: <https://pesquisa.tainacan.org/wp-content/uploads/2019/02/ae47437a7b3e.pdf>. Acesso em: 07 jun. 2024.

MARTINS, Dalton Lopes; MARTINS, Luciana Conrado. **Acervos digitais e coleções universitárias: o potencial das instituições de ensino para a promoção da cultura digital em rede.** Revista UFG, Goiânia, v. 21, n. 27, 2021. Disponível em: <https://www.revistas.ufg.br/revistaufg/article/view/70424>. Acesso em: 25 mai. 2024.

MARTINS, Dalton Lopes; MARTINS, Luciana Conrado. **Novas práticas sociais no campo da educação museal: a cultura digital e a sociabilidade em rede.** Revista Docência e Cibercultura, [S.l.], v. 3, n. 2, p. 199-216, set. 2019. ISSN 2594-9004. Disponível em: <https://www.e-publicacoes.uerj.br/index.php/re-doc/article/view/44795/30494>. Acesso em: 25 mai. 2024.

MARTINS, Dalton Lopes; MARTINS, Luciana Conrado. **O desafio da formação de educadores museais e a cultura digital: perspectivas profissionais no século XXI.** Educação museal: conceitos, história e políticas / organizadores: Fernanda Castro, Ozias Soares, Andréa Costa. Rio de Janeiro: Museu Histórico Nacional, 2020. Disponível em: <https://docvirt.com/docreader.net/DocReader.aspx?bib=mhn&pagfis=75934>. Acesso em: 25 mai. 2024.

MARTINS, Dalton Lopes; SILVA, Marcel Ferrante; SEGUNDO, José Eduardo Santarem; SIQUEIRA, Joyce. **Repositório Digital com o Software Livre Tainacan: Revisão da Ferramenta e Exemplo de Implantação na Área Cultural com a Revista Filme Cultura.** Encontro Nacional de Pesquisa em Ciência da Informação. XVIII ENANCIB, 2017. Disponível em: <http://hdl.handle.net/20.500.11959/brapci/105154>. Acesso em: 25 mai. 2024.

MONTEIRO, Elizabete Cristina de Souza de Aguiar. **Direitos autorais nos repositórios de dados científicos: análise sobre os planos de gerenciamento dos dados.** Dissertação (Mestrado em Ciência da Informação) – Faculdade de filosofia e Ciências, Universidade Estadual Paulista, Marília, 2017. Disponível em: <http://hdl.handle.net/11449/149748>. Acesso em: 27 mai. 2024.

MORAN, José Manuel. **A educação que desejamos: Novos desafios e como chegar lá.** 5º ed. Papirus Educação – Campinas, SP: Papirus, 2012. Disponível em: <https://books.google.com.br/books?id=PiZe8ahPcD8C&lpg=PP1&hl=pt-BR&pg=PA5#v=onepage&q&f=false>. Acesso em: 24 mai. 2024.

MORIN, Edgar. **Ciência com consciência.** Ed. revista e modificada pelo autor - 8ª ed. - Rio de Janeiro: Bertrand, Brasil, 2005. Disponível em: <https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/>

[5504158/mod_resource/content/1/MORIN%2C%20Edgar.%20Ci%C3%AAncia%20com%20Consci%C3%AAncia.pdf](https://www.researchgate.net/publication/326558991_Por_uma_pedagogia_decolonial_na_America_Latina_Convergencias_entre_a_educacao_popular_e_a_investigacao-acao_participativa). Acesso em: 07 jun. 2024.

MOTA NETO, João Colares da. **Por uma pedagogia decolonial na América Latina: Convergências entre a educação popular ea investigação-ação participativa**. Education Policy Analysis Archives, v. 26, p. 84-84, 2018. Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/326558991_Por_uma_pedagogia_decolonial_na_America_Latina_Convergencias_entre_a_educacao_popular_e_a_investigacao-acao_participativa . Acesso em: 05 jun. 2024.

MOVIMENTO SOFTWARE LIVRE. In: WIKIPÉDIA, a enciclopédia livre. Flórida: Wikimedia Foundation, 2023. Disponível em: https://pt.wikipedia.org/wiki/Movimento_software_livre. Acesso em: 29 mai. 2024.

MUNGIOLI, Maria Cristina Palma; VIANA, Claudemir Edson; RAMOS, Daniela Osvald. **Uma formação inovadora na interface educação e comunicação: aspectos da licenciatura em Educomunicação da Escola de Comunicações e Artes da USP**. São Paulo: Revista Latinoamericana de Ciencias de la Comunicación, v. 14, n. 27 , p. 219-228, 2018. Disponível em: <https://www.eca.usp.br/acervo/textos/002893696.pdf>. Acesso em: 07 jun. 2024.

MUSEU DO IPIRANGA. In: WIKIPÉDIA, a enciclopédia livre. Flórida: Wikimedia Foundation, 2024. Disponível em: https://pt.wikipedia.org/wiki/Museu_do_Ipiranga. Acesso em: 27 mai. 2024.

MUSEU do Ipiranga Tá On. Museu do Ipiranga, 2024. Museu digital. Disponível em: <https://museudoipiranga.org.br/o-museu/museu-digital/>. Acesso em: 03 jun. 2024.

MUSEU PAULISTA UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO. **Plano Museológico**. São Paulo: 2019. Disponível em: http://j.emm.usp.br/sites/default/files/plano_museologico_2020_final-01out.pdf. Acesso em: 27 mai. 2024.

NEIRA, Marcos Garcia N; LIPPI, Bruno Gonçalves. **Tecendo a colcha de retalhos: a bricolagem como alternativa para a pesquisa educacional**. Educação & Realidade, Porto Alegre, v. 37, n. 2, p. 607-625, maio/ago. 2012. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/edreal/a/pHCFjV8GgSqnGsFqxp7Rtf/abstract/?lang=pt>. Acesso em: 20 mai. 2024.

O Museu Paulista na Cultura Digital. In: Wikiversidade. Flórida: Wikimedia Foundation, 2024. Disponível em: https://pt.wikiversity.org/wiki/O_Museu_Paulista_na_Cultura_Digital. Acesso em: 25 mai. 2024.

PESCHANSKI, João Alexandre. **Variedades de processos de difusão digital colaborativa: descrição e análise de iniciativas GLAM-Wiki no Brasil**. Resgate: Revista Interdisciplinar de Cultura, Campinas, SP, 2021. Disponível em: <https://periodicos.sbu.unicamp.br/ojs/index.php/resgate/article/view/8659966>. Acesso em: 29 mai. 2024.

PETRY, Arlete dos Santos. **A relação entre jogo, conhecimento e autoria na produção hipermídia**. Intercom – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação. Fortaleza: XXXV Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, 2012. Disponível em: <http://www.intercom.org.br/papers/nacionais/2012/resumos/R7-1938-1.pdf>. Acesso em: 07 jun. 2024.

POELL, Thomas; NIEBORG, David; VAN DIJCK, José. **Plataformização** (Platformisation, 2019 – tradução: Rafael Grohmann). Revista Fronteiras – estudos midiáticos, Unisinos, São Leopoldo, v. 22 n. 1, Janeiro/Abril (2020). Disponível em: <https://revistas.unisinos.br/index.php/fronteiras/article/view/fem.2020.221.01>. Acesso em: 24 mai. 2024.

QUIJANO, Aníbal. **Colonialidade do poder, Eurocentrismo e América Latina**. CLACSO, Consejo Latinoamericano de Ciencias Sociales, Buenos Aires, 2005. Disponível em: https://biblioteca.clacso.edu.ar/clacso/sur-sur/20100624103322/12_Quijano.pdf. Acesso em: 22 mai. 2024.

SAYÃO, Luis Fernando; MARCONDES, Carlos Henrique. **O desafio da interoperabilidade e as novas perspectivas para as bibliotecas digitais**. Transinformação, Campinas, v. 20, n. 2, p. 133-148, 2008. Disponível em: <https://www.redalyc.org/pdf/3843/384334798002.pdf>. Acesso em: 07 jun. 2024.

SEGURADO, Rosemary. **Desinformação e democracia: A guerra contra as fake news na internet**. 2ª ed. São Paulo, SP. Hedra, 2021.

SILVEIRA, Sérgio Amadeu da. **O conceito de commons na cibercultura**. Líbero, Ano 11, n. 21, p. 49-59, jun. 2008. Disponível em: <https://seer.casperlibero.edu.br/index.php/libero/article/viewFile/598/566>. Acesso em: 22 mai. 2024.

SOARES, Donizete. **Educomunicação – O que é isto?** Instituto Gens de Educação e Cultura. São Paulo: Portal Gens, p. 1-12, 2006. Disponível em: https://psicologianosuas.com/wp-content/uploads/2020/08/educomunicacao_o_que_e_isto.pdf. Acesso em: 07 jun. 2024.

SOARES, Ismar de Oliveira. **Construção de roteiros de pesquisa a partir dos livros da coleção Educomunicação (Editora Paulinas)**. Comunicação & Educação, São Paulo, Brasil, v. 19, n. 2, p. 135–142, 2014. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/comueduc/article/view/81225>. Acesso em: 05 jun. 2024.

SOARES, Ismar de Oliveira. **Educomunicação: o conceito, o profissional, a aplicação: contribuições para a reforma do ensino médio**. São Paulo: Paulinas, 2011. Disponível em: https://statics-americanas.b2w.io/produtos/7415522/documentos/7415522_1.pdf. Acesso em: 24 mai. 2024.

SOARES, Ismar de Oliveira. **Educomunicação: um campo de mediações**. Comunicação & Educação, São Paulo, Brasil, n. 19, p. 12–24, 2000. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/comueduc/article/view/36934/39656>. Acesso em: 07 jun. 2024.

SOARES, Ismar de Oliveira. **Gestão comunicativa e educação: caminhos da educomunicação**. Comunicação & Educação, São Paulo, Brasil, n. 23, p. 16–25, 2002. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/comueduc/article/view/37012>. Acesso em: 24 mai. 2024.

SOARES, Ismar de Oliveira. **NCE - A trajetória de um núcleo de pesquisa da USP**. Comunicação & Educação, São Paulo, Brasil, v. 10, n. 1, p. 111–113, 2005. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/comueduc/article/view/37515>. Acesso em: 07 jun. 2024.

SOARES, Ismar de Oliveira. **Plano de leitura e de pesquisa**. In: SOARES, Ismar de Oliveira; VIANA, Claudemir Edson; XAVIER, Jurema Brasil (Org.). *Educomunicação e suas áreas de intervenção: novos paradigmas para o diálogo intercultural*. São Paulo: ABPEducom, 2017. Disponível em: https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/4615037/mod_resource/content/3/Livro%20Educom.pdf. Acesso em: 05 jun. 2024.

Sobre o acervo digital. Museu do Ipiranga, 2024. Acervo digital. Disponível em: <https://acervoonline.mp.usp.br/sobre/>. Acesso em: 03 jun. 2024.

SOUZA, Joyce; AVELINO, Rodolfo; SILVEIRA, Sérgio Amadeu da. **A Sociedade de Controle: Manipulação e modulação nas redes digitais**. 2ª ed. São Paulo, SP. Hedra, 2021.

TAINACAN. In: WIKIPÉDIA, a enciclopédia livre. Flórida: Wikimedia Foundation, 2023. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Tainacan>. Acesso em: 25 mai. 2024.

TWITTER. In: WIKIPÉDIA, a enciclopédia livre. Flórida: Wikimedia Foundation, 2024. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Twitter>. Acesso em: 25 mai. 2024.

VIANA, Claudemir Edson; MAFFEI FILHO, Carlos Alberto. **Readequar, disponibilizar e ampliar o acervo do Núcleo de Comunicação e Educação – NACE- NCE ECA/USP, e com o apoio da Licenciatura em Educomunicação: experiências de Intervenção Educomunicativa em Pesquisa com o “Caça aos Tesouros do NCE”**. Educomunicação e diversidade: integrando práticas. Tradução . São Paulo: ABPEducom, 2016. Disponível em: <https://www.eca.usp.br/acervo/producao-academica/002797355.pdf>. Acesso em: 07 jul. 2024.

VIANA, Claudemir Edson; MELLO, Luci Ferraz de. **Cultura digital e a Educomunicação como novo paradigma educacional**. Revista FGV Online, Rio de Janeiro, v. 3, n. 2, p. 31-49, jan. 2013. Disponível em: <https://periodicos.fgv.br/revfgvonline/article/view/19281>. Acesso em: 03 jun. 2024.

VIGOTSKY, Lev Semyonovich. **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1991. Disponível em: https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/3317710/mod_resource/content/2/A%20formacao%20social%20da%20mente.pdf. Acesso em: 05 jun. 2024.

WIKIPÉDIA. In: WIKIPÉDIA, a enciclopédia livre. Flórida: Wikimedia Foundation, 2024. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Wikip%C3%A9dia>. Acesso em: 25 mai. 2024.

WOLTON, Dominique. **Pensar a Comunicação**. DIFEL 82 — Algés, Portugal, 1997. Disponível em: https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/7573954/mod_resource/content/2/Dominique%20Wolton%20-%20Pensar%20a%20Comunica%C3%A7%C3%A3o.pdf. Acesso em: 24 mai. 2024.

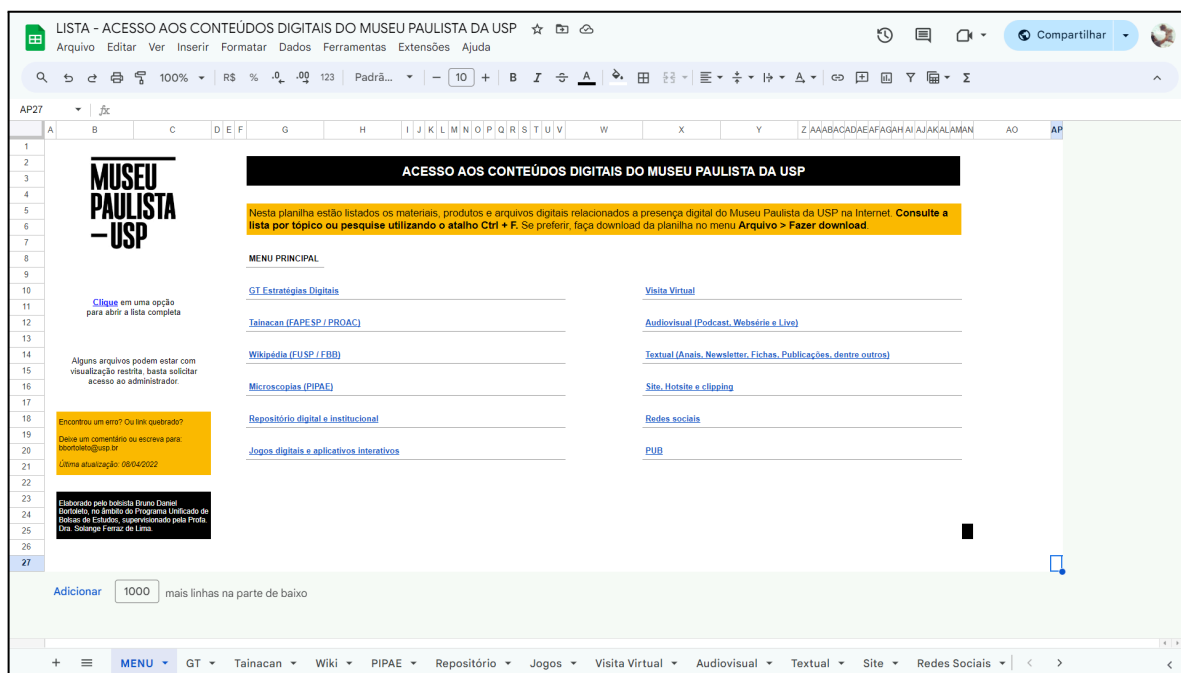
WORDPRESS. In: WIKIPÉDIA, a enciclopédia livre. Flórida: Wikimedia Foundation, 2024. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/WordPress>. Acesso em: 25 mai. 2024.

YOUTUBE. In: WIKIPÉDIA, a enciclopédia livre. Flórida: Wikimedia Foundation, 2024. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/YouTube>. Acesso em: 25 mai. 2024.

APÊNDICES

APÊNDICE A - Documento de Sistematização e Acesso aos Conteúdos Digitais do Museu Paulista da USP

Referências de acesso dos materiais, documentos e arquivos digitais relacionados aos projetos e ações do GT Estratégias Digitais, Visita Virtual, Tainacan (FAPESP / PROAC), Audiovisual (Podcast, Websérie e Live), Wikipédia (FUSP / FBB), Textual (Anais, Newsletter, Fichas, Publicações), Microscopias (PIPAE), Site, Hotsite e Clipping, Repositório digital e institucional, Redes sociais, Jogos digitais e aplicativos interativos, e PUB.



LISTA - ACESSO AOS CONTEÚDOS DIGITAIS DO MUSEU PAULISTA DA USP

Arquivo Editar Ver Inserir Formatar Dados Ferramentas Extensões Ajuda

100% R\$ % 123 Padrão + B I Z A

AP46

MUSEU PAULISTA - USP

Clique em uma opção para abrir o documento

Alguns arquivos podem estar com visualização restrita, basta solicitar acesso ao administrador

Exibindo um erro? Ou não queramos? Dê-nos um comentário ou e-mail para: histori@usp.br Última atualização: 08/04/2022

MENU

GT Estratégias Digitais

Documentos

Pasta compartilhada

	Acesso	Direta
Relatório	GT Estratégias Digitais	Doc
	Comissão Digital (2017)	PDF
	SVDFICO (Apresentação)	PDF
Projetos	PIPAE	PDF
	FAPESP	PDF
	PROAC	Doc
	Proposta Monica para reestruturação de met	PDF
Reuniões	26/10/2020	Video
	16/11/2020	Video
	23/11/2020	Video
	07/12/2020	Video
	11/02/2021	Doc
	01/09/2021	Video
	19/10/2021	Doc
	21/12/2021	Doc

Cultura Digital (Curso)

O Museu Paulista na Cultura Digital	WebSite
Aula (14/04/2021)	Video
Aula (20/05/2021)	Video
A presença digital do Museu Paulista	Doc
Diagnóstico maturidade tecnológica	Doc

MENU GT Tainacan Wiki PIPAE Repositório Jogos Visita Virtual Audiovisual Textual Site Redes Sociais PUB

LISTA - ACESSO AOS CONTEÚDOS DIGITAIS DO MUSEU PAULISTA DA USP

Arquivo Editar Ver Inserir Formatar Dados Ferramentas Extensões Ajuda

100% R\$ % 123 Padrão + B I Z A

A1

MUSEU PAULISTA - USP

Clique em uma opção para abrir o documento

Alguns arquivos podem estar com visualização restrita, basta solicitar acesso ao administrador

Exibindo um erro? Ou não queramos? Dê-nos um comentário ou e-mail para: histori@usp.br Última atualização: 08/04/2022

MENU

Tainacan (FAPESP / PROAC)

Documentos

Projetos

FAPESP	Doc
PROAC	Doc

Textos indicados

Proposta Monica para reestruturação de met	PDF
Artigo	WebSite
Artigo	WebSite
Artigo	WebSite
Artigo	WebSite
Artigo	WebSite
Artigo	WebSite
Artigo	WebSite
Artigo	WebSite
Artigo	WebSite

Sites

Projeto Tainacan

Acesso	WebSite
Vila Tainacan	WebSite
Suporte ao usuário	WebSite
Repositório de pesquisa	WebSite
Indicação	WebSite
Indicação	WebSite
Indicação	WebSite
Indicação	WebSite
Indicação	WebSite
Indicação	WebSite
GitHub Tainacan	WebSite

Reuniões

MENU GT Tainacan Wiki PIPAE Repositório Jogos Visita Virtual Audiovisual Textual Site Redes Sociais PUB

LISTA - ACESSO AOS CONTEÚDOS DIGITAIS DO MUSEU PAULISTA DA USP

Arquivo Editar Ver Inserir Formatar Dados Ferramentas Extensões Ajuda

100% 123 Padrão 10 B I A

MUSEU PAULISTA - USP

Clique em uma opção para abrir o documento

Alguns arquivos podem estar com visualização restrita, basta solicitar acesso ao administrador

Interesse em um? Ou não sabe? Para um comentário ou dúvida para livraria@usp.br ou denise.xuablog@usp.br (08/04/2022)

MENU

Microscopias (PIPAE)

Documentos

Projeto	
Proposta	PDF
Edital bolsista	PDF

Pasta compartilhada

Bibliografia	Direta
Edições	Direta
Imagens selecionadas	Direta
Map	Direta
Microscopias	Direta
Tutorial	Direta
XRP	Direta

Reuniões

2/12/2021	Doc
28/1/2022	Doc

MENU GT Tainacan Wiki PIPAE Repositório Jogos Visita Virtual Audiovisual Textual Site Redes Sociais PUB

LISTA - ACESSO AOS CONTEÚDOS DIGITAIS DO MUSEU PAULISTA DA USP

Arquivo Editar Ver Inserir Formatar Dados Ferramentas Extensões Ajuda

100% 123 Padrão 10 B I A

MUSEU PAULISTA - USP

Clique em uma opção para abrir o documento

Alguns arquivos podem estar com visualização restrita, basta solicitar acesso ao administrador

Interesse em um? Ou não sabe? Para um comentário ou dúvida para livraria@usp.br ou denise.xuablog@usp.br (08/04/2022)

MENU

Wikipedia

Este projeto é resultado de uma iniciativa de voluntários dos projetos Wikimedia, da equipe do Museu Paulista e da do Neuronôdo, com apoio da FAPESP, O GLAM (Galerias, Livrarias, Arquivos, Museus) do Museu Paulista pretende difundir conhecimento e conhecimento sobre a história social brasileira, em especial a partir da cultura e da arte.

Documentos

Pasta compartilhada

Proposta técnica para reorientação de met	PDF
Proposta comercial	PDF
Justificativa técnica para aquisição direta	PDF
Aprovação da proposta	PDF
Ratificação para carregamento de imagens de	PDF

Textos

Proposta técnica para reorientação de met	PDF
ESTRUTURANDO REFERÊNCIAS BIBLIOGR	PDF
Relatório sumário e visual das atividades	PDF
Diagrama de reorientação de metadados - PNG	PNG
Guia para a elaboração da estratégia de ar	1 WebSite
A iniciativa Wikipedia do Museu Paulista da USP	Doc
Avaliação dos aplicativos	Doc

Sites

Glam

Acesso	WebSite
--------	-------------------------

Aplicativos

Wiki Marcas	WebSite
Wiki Quantos	WebSite
Wiki Roupas	WebSite
Wiki Motivos	WebSite
Wiki Usos	WebSite
Wiki Brasileiros	WebSite

Verbete

Acesso	WebSite
--------	-------------------------

MENU GT Tainacan Wiki PIPAE Repositório Jogos Visita Virtual Audiovisual Textual Site Redes Sociais PUB

LISTA - ACESSO AOS CONTEÚDOS DIGITAIS DO MUSEU PAULISTA DA USP

Arquivo Editar Ver Insérer Formatar Dados Ferramentas Extensões Ajuda

100% 123 Padrão 10 B I A

MUSEU PAULISTA - USP

Repositório digital e institucional

Museu Paulista da USP

acervo.mp.usp.br

Acesso [WebSite](#)

Iniciativa Wikipédia

Wikimedia

Acesso [WebSite](#)

Acesso [WebSite](#)

GitHub

Acesso [WebSite](#)

Acesso [WebSite](#)

Tainacan

Tainacan

Acesso

GitHub

Acesso [WebSite](#)

Outros

GitHub

Modelagem 3D (Lightholes) [WebSite](#)

Abre-le Código [WebSite](#)

Google Arts & Culture

Acesso [WebSite](#)

MENU

MENU GT Tainacan Wiki PIPAE Repositório Jogos Visita Virtual Audiovisual Textual Site Redes Sociais PUB

LISTA - ACESSO AOS CONTEÚDOS DIGITAIS DO MUSEU PAULISTA DA USP

Arquivo Editar Ver Insérer Formatar Dados Ferramentas Extensões Ajuda

100% 123 Padrão 10 B I A

MUSEU PAULISTA - USP

Jogos digitais e aplicativos interativos

Jogos

Almeida Junior MRCl [WebSite](#)

Quêbra cabeça Educativo [WebSite](#)

Relatório de projeto sobre jogos (SAE) [Doc](#)

Interativos

Museu do Ipiranga Virtual [WebSite](#)

Visita Virtual 360° [WebSite](#)

Aplicativos

Wiki Marcas [WebSite](#)

Wiki Quantos [WebSite](#)

Wiki Roupas [WebSite](#)

Wiki Motivos [WebSite](#)

Wiki Usos [WebSite](#)

Wiki Brasília [WebSite](#)

Filtro Interativo - A Baiana [Instagram](#)

Filtro Interativo - Tiradentes [Instagram](#)

Filtro Interativo - D. Pedro I [Instagram](#)

Filtro Interativo - Maria Leopoldina [Instagram](#)

Gamers do Ipiranga

Lançamento [Video](#)

Chamada [Video](#)

Resultado [Video](#)

Jornal da USP [Clipping](#)

MENU

MENU GT Tainacan Wiki PIPAE Repositório Jogos Visita Virtual Audiovisual Textual Site Redes Sociais PUB

LISTA - ACESSO AOS CONTEÚDOS DIGITAIS DO MUSEU PAULISTA DA USP

Arquivo Editar Ver Inserir Formatar Dados Ferramentas Extensões Ajuda

100% 123 Padrã...

10 B I Z A

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39

MUSEU PAULISTA - USP

Visita Virtual

Museu do Ipiranga Virtual

Acesso [WebSite](#)

Avaliação 1 [Doc](#)

Avaliação 2 [Doc](#)

Avaliação 3 [Doc](#)

Reunião de 03/12/2021 [Doc](#)

Visita virtual 360° ao MRI

Acesso [WebSite](#)

O Museu do Ipiranga Virtual, plataforma em que o visitante controla um avião, pode mudar de rumos e, depois, partir para alguns passeios. A visita pode ser feita pelo próprio navegador do site ou por meio de aplicativos, disponíveis para smartphones, Android e iOS, deuses de realidade virtual, tablets e computadores de mesa.

O Museu Republicano Convenção de Itu inaugurou um tour virtual que permite percorrer todos os espaços e conhecer sobre um período importante da história brasileira. É possível contar com audiodescrição dos conteúdos e mensagens em áudio que guiam as visitas e descrevem os itens apresentados, além da visualização, em 360 graus, do acervo e da arquitetura do Museu.

Adicionar 1000 mais linhas na parte de baixo

MENU

GT Tainacan Wiki PIPAE Repositório Jogos Visita Virtual Audiovisual Textual Site Redes Sociais PUB

LISTA - ACESSO AOS CONTEÚDOS DIGITAIS DO MUSEU PAULISTA DA USP

Arquivo Editar Ver Inserir Formatar Dados Ferramentas Extensões Ajuda

100% 123 Padrã...

10 B I Z A

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41

MUSEU PAULISTA - USP

Audiovisual (Podcast, Web série e Live)

Podcast

Ecos do Ipiranga

Spotify [Temp. 01](#)

Apple [Temp. 01](#)

Youtube [Temp. 01](#)

Web série - Museu do Ipiranga

Diário do Novo Museu do Ipiranga

Youtube [Ep. 01](#)

Youtube [Ep. 02](#)

Youtube [Ep. 03](#)

Youtube [Ep. 04](#)

Youtube [Ep. 05](#)

Youtube [Ep. 06](#)

Youtube [Ep. 07](#)

Youtube [Ep. 08](#)

Observatório da Oita

Youtube [Ep. 01](#)

Youtube [Ep. 02](#)

Diário da Oita

Youtube [Ep. 01](#)

Youtube [Ep. 02](#)

Youtube [Ep. 03](#)

Youtube [Ep. 04](#)

Youtube [Ep. 05](#)

Youtube [Ep. 06](#)

Museu em Festa 2019

Youtube [Video](#)

Youtube [Video](#)

MENU

GT Tainacan Wiki PIPAE Repositório Jogos Visita Virtual Audiovisual Textual Site Redes Sociais PUB

LISTA - ACESSO AOS CONTEÚDOS DIGITAIS DO MUSEU PAULISTA DA USP

Arquivo Editar Ver Inserir Formatar Dados Ferramentas Extensões Ajuda

100% 123 Padrão B I Z AAABAC AD AE AF AG AH AI AJ AK AL AM AN AO AP

MUSEU PAULISTA - USP

Clique em uma opção para abrir o documento

Alguns arquivos podem estar com visualização restrita. Basta solicitar acesso ao administrador

Interesse em algo? Ou tem sugestão? Deixe um comentário ou envie para historia@usp.br ou envie sua sugestão: 08/04/2022

MENU

Textual (Anais, Newsletter, Catálogo, folheto, livro, e-book, dentre outros)

Anais

Museu Paulista da USP [WebSite](#)

Revista USP [WebSite](#)

SciELO [WebSite](#)

Wikipédia [WebSite](#)

Newsletter

Inscrição [WebSite](#)

Fichas Temáticas

Fichas temáticas para professores [PDF](#)

Rotinas de Visitas para Professores [PDF](#)

Imagens Relativas a História [PDF](#)

Série Primeiro Contato

A Cidade Se Transforma [PDF](#)

A História do Brasil Segundo Afonso Taunay [PDF](#)

Desvendando o Museu [PDF](#)

O Universo de Trabalho [PDF](#)

Um Olhar Sobre a Pintura Histórica [PDF](#)

Publicações

O Museu Paulista e a gestão Afonso Taunay [PDF](#)

Acervo [PDF](#)

Galeria de Retratos dos Conventuais Republicanos de 1873 [PDF](#)

WikiBook [WebSite](#)

MENU GT Tainacan Wiki PIPAE Repositório Jogos Visita Virtual Audiovisual Textual Site Redes Sociais PUB

LISTA - ACESSO AOS CONTEÚDOS DIGITAIS DO MUSEU PAULISTA DA USP

Arquivo Editar Ver Inserir Formatar Dados Ferramentas Extensões Ajuda

100% 123 Padrão B I Z AAABAC AD AE AF AG AH AI AJ AK AL AM AN AO AP AQ AR AS AT AU AV AW AX AY AZ BA BB BC BD BE BF BG BH BI BJ BK BL BM BN BO BP BQ BR BS BT BU BV BW BX BY BZ CA CB CC CD CE CF CG CH CI CJ CK CL CM CN CO CP CQ CR CS CT CU CV CW CX CY CZ DA DB DC DE DF DG DH DI DJ DK DL DM DN DO DP DQ DR DS DT DU DV DW DX DY DZ EA EB EC ED EE EF EG EH EI EJ EK EL EM EN EO EP EQ ER ES ET EU EV EW EX EY EZ FA FB FC FD FE FF FG FH FI FJ FK FL FM FN FO FP FQ FR FS FT FU FV FW FX FY FZ GA GB GC GD GE GF GG GH GI GJ GK GL GM GN GO GP GQ GR GS GT GU GV GW GX GY GZ HA HB HC HD HE HF HG HH HI HJ HK HL HM HN HO HP HQ HR HS HT HU HV HW HX HY HZ IA IB IC ID IE IF IG IH II IJ IK IL IM IN IO IP IQ IR IS IT IU IV IW IX IY IZ JA JB JC JD JE JF JG JH JI JJ JK JL JM JN JO JP JQ JR JS JT JU JV JW JX JY JZ KA KB KC KD KE KF KG KH KI KJ KL KM KN KO KP KQ KR KS KT KU KV KW KX KY KZ LA LB LC LD LE LF LG LH LI LJ LK LL LM LN LO LP LQ LR LS LT LU LV LW LX LY LZ MA MB MC MD ME MF MG MH MI MJ MK ML MN MO MP MQ MR MS MT MU MV MW MX MY MZ NA NB NC ND NE NF NG NH NI NJ NK NL NM NO NP NQ NR NS NT NU NV NW NX NY NZ OA OB OC OD OE OF OG OH OI OJ OK OL OM ON OO OP OQ OR OS OT OU OV OW OX OY OZ PA PB PC PD PE PF PG PH PI PJ PK PL PM PN PO PP PQ PR PS PT PU PV PW PX PY PZ QA QB QC QD QE QF QG QH QI QJ QK QL QM QN QO QP QQ QR QS QT QU QV QW QX QY QZ RA RB RC RD RE RF RG RH RI RJ RK RL RM RN RO RP RQ RR RS RT RU RV RW RX RY RZ SA SB SC SD SE SF SG SH SI SJ SK SL SM SN SO SP SQ SR SS ST SU SV SW SX SY SZ TA TB TC TD TE TF TG TH TI TJ TK TL TM TN TO TP TQ TR TS TT TU TV TW TX TY TZ UA UB UC UD UE UF UG UH UI UJ UK UL UM UN UO UP UQ UR US UT UU UV UW UX UY UZ VA VB VC VD VE VF VG VH VI VJ VK VL VM VN VO VP VQ VR VS VT VU VW VX VY VZ WA WB WC WD WE WF WG WH WI WJ WK WL WM WN WO WP WQ WR WS WT WU WV WW WX WY WZ XA XB XC XD XE XF XG XH XI XJ XK XL XM XN XO XP XQ XR XS XT XU XV XW XX XY XZ YA YB YC YD YE YF YG YH YI YJ YK YL YM YN YO YP YQ YR YS YT YU YV YW YX YY YZ ZA ZB ZC ZD ZE ZF ZG ZH ZI ZJ ZK ZL ZM ZN ZO ZP ZQ ZR ZS ZT ZU ZV ZW ZX ZY ZZ

MUSEU PAULISTA - USP

Clique em uma opção para abrir o documento

Alguns arquivos podem estar com visualização restrita. Basta solicitar acesso ao administrador

Interesse em algo? Ou tem sugestão? Deixe um comentário ou envie para historia@usp.br ou envie sua sugestão: 08/04/2022

MENU

Site, Hotsite e clipping

Site

Museu Paulista da USP

Arquivo [WebSite](#)

Arquivo (Fevereiro de 1999) [WebSite](#)

Arquivo (Setembro de 2001) [WebSite](#)

Arquivo (Fevereiro de 2003) [WebSite](#)

Arquivo (Setembro de 2005) [WebSite](#)

Arquivo (Setembro de 2007) [WebSite](#)

Arquivo (Fevereiro de 2009) [WebSite](#)

Arquivo (Setembro de 2011) [WebSite](#)

Arquivo (Setembro de 2013) [WebSite](#)

Arquivo (Setembro de 2015) [WebSite](#)

Arquivo (Setembro de 2017) [WebSite](#)

Arquivo (Setembro de 2019) [WebSite](#)

Arquivo (Setembro de 2021) [WebSite](#)

Museu do Ipiranga

Arquivo [WebSite](#)

Proposta 1 - Imagem [PPT](#)

Avaliação 1 [Video](#)

Texto para site [Doc](#)

Museu Republicano de Itú [WebSite](#)

Hotsite

Museu do Ipiranga 2022 [WebSite](#)

Fusip (Museu do Ipiranga) [WebSite](#)

Viagens Fluviais [WebSite](#)

Almeida Jr MRI [WebSite](#)

Campanha Ecos do Ipiranga [WebSite](#)

MENU GT Tainacan Wiki PIPAE Repositório Jogos Visita Virtual Audiovisual Textual Site Redes Sociais PUB

LISTA - ACESSO AOS CONTEÚDOS DIGITAIS DO MUSEU PAULISTA DA USP

Arquivo Editar Ver Inserir Formatar Dados Ferramentas Extensões Ajuda

100% 123 Padrão 10 B I Z A

A1 B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z AA AB AC AD AE AF AG AH AI AJ AK AL AM AN AO AP

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39

MUSEU PAULISTA - USP

Clique em uma opção para abrir o documento

Alguns arquivos podem estar com visualização restrita. Basta solicitar acesso ao administrador

Interesse em um? Ou há sugestões? Para um comentário ou sugestão para historia@usp.br envie avaliação: 08/04/2022

MENU

Redes sociais

Museu Paulista da USP

LinkedIn [Website](#)
Facebook [Website](#) [Website](#) [Website](#) [Website](#)
Twitter [Website](#)
Instagram [Website](#) [Website](#) [Website](#) [Website](#)
Youtube [Website](#) [Website](#) [Website](#) [Website](#)
Google+ [Website](#)

Museu do Ipiranga

Facebook [Website](#)
Facebook [Website](#)
Instagram [Website](#)
Youtube [Website](#)

Museu Republicano de Itu

Facebook [Website](#)
Facebook [Website](#)
Instagram [Website](#)
Youtube [Website](#)

Adicionar 1000 mais linhas na parte de baixo

+ MENU GT Tainacan Wiki PIPAE Repositório Jogos Visita Virtual Audiovisual Textual Site Redes Sociais PUB

LISTA - ACESSO AOS CONTEÚDOS DIGITAIS DO MUSEU PAULISTA DA USP

Arquivo Editar Ver Inserir Formatar Dados Ferramentas Extensões Ajuda

100% 123 Padrão 10 B I Z A

A1 B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z AA AB AC AD AE AF AG AH AI AJ AK AL AM AN AO AP

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41

MUSEU PAULISTA - USP

Clique em uma opção para abrir o documento

Alguns arquivos podem estar com visualização restrita. Basta solicitar acesso ao administrador

Interesse em um? Ou há sugestões? Para um comentário ou sugestão para historia@usp.br envie avaliação: 08/04/2022

MENU

Estratégias digitais para o Museu Paulista da USP (PUB)

Estratégias digitais para o Museu Paulista da USP - registro e documentação dos programas de desenvolvimento de repositório digital para os acervos do museu

Documentos

Projeto

Estudo [Doc](#) [PDF](#)
Pasta compartilhada [Docs](#)
Relatório [Doc](#)

Acompanhamento

Acompanhamento mensal [Doc](#)
Lista de reuniões, data, assunto e memória [Doc](#)

Contribuições

Avaliação dos aplicativos VNU [Doc](#)
A presença digital do Museu Paulista (curso) [Doc](#)
Diagnóstico maturidade tecnológica (curso) [Doc](#)
Avaliação do novo site [Video](#) [PPT](#)
Texto para site [Doc](#)
Avaliação Ecos do Ipiranga [Doc](#)
Avaliação Museu do Ipiranga Virtual [Doc](#)
Estratégia de gestão dos conteúdos PIPAE [Doc](#)
Planilha de acesso aos conteúdos digitais [Plan](#)
Relatório GT Estratégias Digitais [Doc](#)

Memória das reuniões

02/12/2021 [Doc](#)
03/12/2021 [Doc](#)
13/12/2021 [Doc](#)
21/12/2021 [Doc](#)
28/10/2022 [Doc](#)
09/02/2022 [Video](#)
16/03/2022 [Video](#)

Lista completa de reuniões

2020

+ MENU GT Tainacan Wiki PIPAE Repositório Jogos Visita Virtual Audiovisual Textual Site Redes Sociais **PUB**

APÊNDICE B - Lista de ligações externas das atividades desenvolvidas na Iniciativa Wikipédia Novo Museu do Ipiranga

MARATONAS DE EDIÇÃO NA WIKIPÉDIA	
TÍTULO	LIGAÇÃO EXTERNA
Editatona Louça paulista, 9 de julho de 2021	https://pt.wikipedia.org/wiki/Wikip%C3%A9dia:Edit-a-thon/Atividades_em_portugu%C3%AAs/VI_Editatona_Iniciativa_Wikip%C3%A9dia_Novo_Museu_do_Ipiranga_2021
Editatona Intérpretes da casa brasileira, 18 de junho de 2021	https://pt.wikipedia.org/wiki/Wikip%C3%A9dia:Edit-a-thon/Atividades_em_portugu%C3%AAs/V_Editatona_Iniciativa_Wikip%C3%A9dia_Novo_Museu_do_Ipiranga_2021
Editatona Cozinha e suas coisas, 28 de maio de 2021	https://pt.wikipedia.org/wiki/Wikip%C3%A9dia:Edit-a-thon/Atividades_em_portugu%C3%AAs/IV_Editatona_Iniciativa_Wikip%C3%A9dia_Novo_Museu_do_Ipiranga_2021
Editatona Decoração e identidades feminina e masculina, 23 de abril de 2021	https://pt.wikipedia.org/wiki/Wikip%C3%A9dia:Edit-a-thon/Atividades_em_portugu%C3%AAs/III_Editatona_Iniciativa_Wikip%C3%A9dia_Novo_Museu_do_Ipiranga_2021
Editatona A Casa Moderna, 26 de março de 2021	https://pt.wikipedia.org/wiki/Wikip%C3%A9dia:Edit-a-thon/Atividades_em_portugu%C3%AAs/II_Editatona_Iniciativa_Wikip%C3%A9dia_Novo_Museu_do_Ipiranga_2021
Editatona Hercule Florence em pintura, 26 de fevereiro de 2021	https://pt.wikipedia.org/wiki/Wikip%C3%A9dia:Edit-a-thon/Atividades_em_portugu%C3%AAs/I_Editatona_Iniciativa_Wikip%C3%A9dia_Novo_Museu_do_Ipiranga_2021
Editatona Santos Dumont, 21 de agosto de 2020	https://pt.wikipedia.org/wiki/Wikip%C3%A9dia:Edit-a-thon/Atividades_em_portugu%C3%AAs/Santos_Dumont
Editatona Ilustração científica: Taunay e Florence, 31 de julho de 2020	https://pt.wikipedia.org/wiki/Wikip%C3%A9dia:Edit-a-thon/Atividades_em_portugu%C3%AAs/Ilustra%C3%A7%C3%A3o_cient%C3%ADfica:_T_aunay_e_Florence
Editatona Cartografias e territórios, 10 de julho de 2020	https://pt.wikipedia.org/wiki/Wikip%C3%A9dia:Edit-a-thon/Atividades_em_portugu%C3%AAs/Cartografias_e_territ%C3%B3rios
Editatona As águas do Museu Paulista, 19 de junho de 2020	https://pt.wikipedia.org/wiki/Wikip%C3%A9dia:Edit-a-thon/Atividades_em_portugu%C3%AAs/As_%C3%A1guas_do_Museu_Paulista
Editatona Lutas pela Independência do Brasil, 29 de maio de 2020	https://pt.wikipedia.org/wiki/Wikip%C3%A9dia:Edit-a-thon/Atividades_em_portugu%C3%AAs/Lutas_pela_Independ%C3%Aancia_do_Brasil
Editatona São Paulo fotográfica, 8 de maio de 2020	https://pt.wikipedia.org/wiki/Wikip%C3%A9dia:Edit-a-thon/Atividades_em_portugu%C3%AAs/S%C3%A3o_Paulo_fotogr%C3%A1fica
Editatona Os indígenas no	https://pt.wikipedia.org/wiki/Wikip%C3%A9dia:Edit-a-thon/Atividades_em

museu, 17 de abril de 2020	m_portugu%C3%AAs/Os_ind%C3%ADgenas_no_museu
Editatona Mulher, Arte e História I, 27 de março de 2020	https://pt.wikipedia.org/wiki/Wikip%C3%A9dia:Edit-a-thon/Atividades_e_m_portugu%C3%AAs/Mulher_Arte_e_Hist%C3%B3ria_I

WIKICONCURSOS	
TÍTULO	LIGAÇÃO EXTERNA
Wikiconcurso Casa Brasileira, 15 de março a 15 de maio de 2021	https://pt.wikipedia.org/wiki/Wikip%C3%A9dia:Wikiconcurso_Casa_Brasileira
Wikiconcurso Novo Museu do Ipiranga, de 15 de março a 15 de junho de 2020	https://en.wikipedia.org/wiki/pt:Wikip%C3%A9dia:Wikiconcurso_Novo_Museu_do_Ipiranga

AÇÕES EDUCATIVAS	
TÍTULO	LIGAÇÃO EXTERNA
Lista das pinturas e versões audíveis	https://pt.wikipedia.org/wiki/Wikip%C3%A9dia:GLAM/Museu_Paulista/Listas/Todas_as_pinturas

WEBINÁRIOS E TUTORIAIS	
TÍTULO	LIGAÇÃO EXTERNA
Playlist de webinários	https://youtube.com/playlist?list=PLEmJ1V6HikFT-KdOfSj9k9YlhENquBKVU&si=0yKvIsY64O8VcuX1
Playlist de tutoriais	https://youtube.com/playlist?list=PLEmJ1V6HikFQD6SrREsJTh8XErl4mASl3&si=XvT8gWcEv8QPeUdg

TREINAMENTOS TÉCNICOS	
TÍTULO	LIGAÇÃO EXTERNA
Playlist de workshops e seminários	https://youtube.com/playlist?list=PLEmJ1V6HikFRqp1d34Qqcl20rbxDTvjSK&si=Cca70-tFsnDxbzQ1

DESENVOLVIMENTO DE APLICATIVOS	
TÍTULO	LIGAÇÃO EXTERNA
Wiki Museu do Ipiranga: Quantos tem?	https://wikiquantos.toolforge.org/
Wiki Museu do Ipiranga: Com que roupa eu vou?	https://wikiroupas.toolforge.org/

Wiki Museu do Ipiranga: Qual a marca?	https://wikimarcas.toolforge.org/
Wiki Museu do Ipiranga: Para que serve?	https://wikiusos.toolforge.org/
Wiki Museu do Ipiranga: Qual o ornamento?	https://wikimotivos.toolforge.org/
Wiki Museu do Ipiranga: O que há no brasão?	https://wikibrasoes.toolforge.org/

RECONSTRUÇÃO POR IMAGENS	
TÍTULO	LIGAÇÃO EXTERNA
Geolocalização em fotografias da coleção Werner Haberkorn	https://pt.wikipedia.org/wiki/Wikip%C3%A9dia:GLAM/Museu_Paulista/Fotografias/Werner_Haberkorn/Onde_est%C3%A1_Haberkorn%3F

MAPEAMENTO COLABORATIVO	
TÍTULO	LIGAÇÃO EXTERNA
Mapeamento colaborativo interno e externo do edifício do Museu Paulista via OpenStreetMap	https://www.openstreetmap.org/relation/6899088

LIVRO DE FOTOGRAFIAS	
TÍTULO	LIGAÇÃO EXTERNA
Wikilivro de fotografias de Guilherme Gaensly	https://pt.wikibooks.org/wiki/As_fotografias_de_Guilherme_Gaensly_no_acervo_do_Museu_Paulista

PLANO ESTRATÉGICO DE DIFUSÃO	
TÍTULO	LIGAÇÃO EXTERNA
Guia para a elaboração da estratégia de difusão digital do Museu Paulista	https://wmnobrasil.org/museu-paulista-guia/index.html

APÊNDICE C - Documento de Referências para a Página Museu Digital

Referências do texto elaborado para a página Museu Digital do novo site Museu do Ipiranga, utilizado para apresentação e validação junto às equipes de comunicação, educação e pesquisa. Solicitação recebida em 27 de janeiro de 2022, texto entregue em 31 de janeiro de 2022 e aprovado em 8 de fevereiro de 2022.

Obs1: A versão atual possui 2.605 caracteres;

Obs2: Os destaques em azul são os produtos do “museu digital” que foram nominalmente citados;

Obs.3: Os destaques em amarelo são os comentários adicionados no doc compartilhado.

Museu do Ipiranga tá on

O museu está online desde 1999, quando lançou seu primeiro [site](#) na internet. Atualmente, possui uma variedade de páginas, aplicativos e conteúdos na web, incluindo perfis em redes sociais como [Facebook](#), [Twitter](#), [YouTube](#), [LinkedIn](#) e o [Instagram](#), que conta com [filtros](#) para interação com o acervo, remixes e compartilhamento. Em 2011, o museu publicou seu primeiro [repositório on-line](#) de imagens do acervo com acesso aberto a todos os públicos. Esse repositório on-line foi possível devido ao processo de informatização e digitalização, iniciado na década de 1990, que implantou a [gestão eletrônica do acervo](#) e intensificou a aproximação do museu com a cultura digital.

Foi em 2017 que o museu se comprometeu com a construção da próxima geração de pesquisas digitais ao integrar a [Iniciativa Wikipédia do Museu Paulista](#), em parceria com o Grupo de Usuários Wiki Movimento Brasil que, dentre outras ações relacionadas aos projetos Wikimedia, foram responsáveis pela atualização do verbete do museu na [Wikipédia](#) e do projeto [GLAM do Museu Paulista](#), englobando o desenvolvimento de um [livro digital](#) e de seis [aplicativos interativos](#) de curadoria, visando ampliar o acesso ao acervo do museu e ao conhecimento que esse acervo promove. Já o uso do plugin [Tainacan](#) permitiu a migração do acervo para o site e a criação de repositórios digitais, exposições interativas e produtos educativos.

Desde 2020 são desenvolvidos diversos módulos do ambiente virtual 3D que permite a visita virtual ao edifício-monumento e seu jardim, bem como das salas expositivas e interagir com o acervo modelado digitalmente. O aplicativo [Museu do Ipiranga Virtual](#) ainda lançou o museu no universo dos games, com o jogo eletrônico [M.I.D. - Museu do Ipiranga em Defesa!](#) e [minigames de quebra-cabeças](#), resultado do projeto “Gamers do Ipiranga”. Ainda, o museu desenvolveu um recurso de [visita virtual 360°](#) ao edifício histórico de sua unidade anexa, o Museu Republicano de Itu e está presente também no site [Google Arts & Culture](#) que oferece visitas virtuais a importantes museus espalhados por diversos países.

O envolvimento das equipes do museu, parceiros e patrocinadores na construção de sua presença digital promoveu avanços, pesquisas, produtos e materiais baseados nas mais diversas mídias digitais, permitindo a consolidação da cultura digital do museu e de um amplo repertório, com destaque ao [podcast](#) Ecos do Ipiranga, que em sua primeira temporada alcançou grande sucesso de visualizações.

Inscriba-se na [Newsletter](#) para acompanhar o Museu, e consulte abaixo [a lista completa](#) dos produtos digitais do Museu do Ipiranga.

WikiGlam

Este wikiprojeto é resultado de uma iniciativa de voluntários/as dos projetos Wikimedia, da equipe do Museu Paulista e da do NeuroMat, com apoio da FAPESP. O GLAM (Galleries, Libraries, Archives, Museums) do Museu Paulista pretende difundir livremente o conhecimento sobre a história social brasileira, em especial a partir da cultura e da arte. Participe!

- https://pt.wikipedia.org/wiki/Wikip%C3%A9dia:GLAM/Museu_Paulista

Wikibook

O Wikilivros (do inglês Wikibooks) é uma comunidade do Movimento Wikimedia dedicado ao desenvolvimento colaborativo (wiki) de livros, apostilas, manuais e outros recursos educacionais de conteúdo livre.

- https://pt.wikibooks.org/wiki/As_fotografias_de_Guilherme_Gaensly_no_acervo_do_Museu_Paulista

Aplicativos de metadados (Wiki)

Você está pronto(a) para ser um(a) investigador(a) de acervos? É o que os aplicativos de metadados "Wiki Museu do Ipiranga" te oferece: um recurso de curadoria colaborativa, em que todas e todos podem participar desenvolvendo suas aptidões de investigação e conhecer mais a fundo o acervo do Museu do Ipiranga. Funciona como a Wikipédia, a enciclopédia em que todo mundo pode editar. Mãos à obra!

- <https://wikimarcas.toolforge.org/>
- <https://wikiquantos.toolforge.org/>
- <https://wikiroupas.toolforge.org/>
- <https://wikimotivos.toolforge.org/>
- <https://wikiusuarios.toolforge.org/>
- <https://wikibrasoes.toolforge.org/>

Verbete na Wikipédia

A Wikipédia é um projeto de enciclopédia multilíngue de licença livre, baseado na web e escrito de maneira colaborativa.

- https://pt.wikipedia.org/wiki/Museu_do_Ipiranga

Google Arts & Culture

Google Arts & Culture, anteriormente chamado Google Art Project, é um site mantido pelo Google em colaboração com museus que oferece visitas virtuais gratuitas onde é possível visualizar imagens em alta resolução de obras selecionadas de cada museu.

- <https://artsandculture.google.com/partner/museu-paulista>

Podcast

O Museu do Ipiranga lançou seu programa de podcasting, denominado "Ecos do Ipiranga", como parte da campanha digital do Museu Em Festa, em 2020. Trata-se de um programa de áudio transmitido através da internet, disponível nos principais agregadores de podcast, e funciona com sistema padrão de feed RSS que permite que os internautas possam subscrever e acompanhar automaticamente todas as recentes atualizações.

- <https://open.spotify.com/show/2vV45cfSaMG7vHEVvZhXn7>
- <https://podcasts.apple.com/br/podcast/ecos-do-ipuranga/id1529672344>
- https://www.youtube.com/watch?v=RpgRPGz8Ke4&list=PLowCpKBDg1RMHdD_1JoyMg_Kq52ZHofmE9

Ambiente virtual - aplicativo (Museu do Ipiranga Virtual)

O Museu do Ipiranga Virtual, plataforma em que o visitante constrói um avatar, pode mudar de roupas e, depois, partir para alguns passeios. A visita pode ser feita pelo próprio navegador do site ou por meio de aplicativos, disponíveis para smartphones, Android e iOS, óculos de realidade virtual, tablets e computadores de mesa.

- <https://museudoipurangavirtual.com.br/>

Visita virtual 360° - website (Museu de Itu)

O Museu Republicano Convenção de Itu inaugurou um tour virtual que permite percorrer todos os espaços e conhecer sobre um período importante da história brasileira. É possível contar com audiodescrição dos conteúdos e mensagens em áudio que guiam as visitas e descrevem os itens apresentados, além da visualização, em três dimensões, do acervo e da arquitetura do Museu.

- <https://vila360.com.br/tour/mrciusp.html>

Jogos (aplicativo e website)

- <https://museudoipirangavirtual.com.br/>
- <https://sites.google.com/usp.br/almeidajuniormrci/material-educativo/jogos?authuser=0>
- <https://drive.google.com/file/d/1iwXewmsFkOYUqYfyZZaVpAnGZKWA9Joy/view?fbclid=IwAR1aN5WXkSoI9C3HO8VeF572wP5neu864inNPAdAXa0jj5mv7LM-U9iVIU4>

Filtros no Instagram

Os filtros são efeitos de câmera acoplados a recursos de tecnologia de realidade aumentada disponíveis no Instagram para modificar a imagem do próprio rosto ao aplicar em conjunto ao uso da câmera frontal do seu smartphone.

- A Baiana - <https://www.instagram.com/ar/341001870390729>
- Tiradentes - <https://www.instagram.com/ar/635737000660929>
- D. Pedro I - <https://www.instagram.com/ar/334156484632203>
- Maria Leopoldina - <https://www.instagram.com/ar/298916884698296>

Fachada em detalhes (Ecos do Ipiranga)

- Recurso interativo foi criado na campanha de 7 de setembro, mas foi tirado do ar.

Acervo online - Banco de imagens do acervo (atual)

- <http://acervo.mp.usp.br/>
- https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Museu_do_Ipiranga

Timelinefy

- <https://www.timelinefy.com/timelines/2220>

Newsletter

O Museu do Ipiranga possui uma newsletter que distribui regularmente a assinantes boletins informativos por meio de mensagem eletrônica, ou seja, e-mail que o usuário pode receber via Internet após efetuar um cadastramento no site.

- <https://us1.campaign-archive.com/home/?u=f971137b89543dc2edf628b8d&id=44ad3a9ce1>

Anais

- <http://anais.mp.usp.br>

Outros (hotsites)

- <https://sites.google.com/usp.br/almeidajuniormrci>
- <https://sites.google.com/usp.br/viagensfluviais>
- <https://museudoipiranga.fusp.org.br> ou <https://sites.google.com/usp.br/museudoipiranga>
- <https://museudoipiranga2022.org.br>

Outros (PDF)

- https://mp.usp.br/sites/default/files/o_museu_paulista_e_a_gestao_afonso_taubay.pdf
- http://mp.usp.br/sites/default/files/serie_primeiro_contato_a_cidade_se_transforma.pdf
- http://mp.usp.br/sites/default/files/serie_primeiro_contato_a_historia_do_brasil_segundo_afonso_taubay.pdf
- http://mp.usp.br/sites/default/files/serie_primeiro_contato_desvendando_o_museu.pdf
- http://mp.usp.br/sites/default/files/serie_primeiro_contato_o_universo_do_trabalho.pdf
- http://mp.usp.br/sites/default/files/serie_primeiro_contato_um_olhar_sobre_a_pintura_historica.pdf
- http://mp.usp.br/sites/default/files/fichas_tematicas_professores.pdf
- http://mp.usp.br/sites/default/files/roteiros_de_visitas_para_professores.pdf
- http://mp.usp.br/sites/default/files/imagens_recriam_a_historia.pdf
- <https://sites.usp.br/mri/wp-content/uploads/sites/836/2020/12/Azulejos.pdf>
- <https://drive.google.com/file/d/1Z2gV-fn4qF-mSLsi2PvSXwzsXB9JelTf/view>

Lives (Museu do Ipiranga)

- Lutas Pela Liberdade: As rebeliões pré-abolição
https://www.instagram.com/tv/CO0xu2bn_GI/
<https://www.instagram.com/tv/CO0x47-HSWE/>
<https://www.instagram.com/tv/CO0wmlWnBsd/>
- Pessoas com deficiência trabalhando em museus: desafio ou necessidade?
<https://www.instagram.com/tv/COlhbuVHfmr/>
- Museu em Transformação - Exposições
<https://www.youtube.com/watch?v=eZ9A2va3Sx4>
- Palestra Comunicação inclusiva para museus: dilemas e possibilidades
https://www.youtube.com/watch?v=2Dxp_MI-oVs
- São Paulo Território em construção
<https://www.youtube.com/watch?v=nzYjk5IKrYk>
<https://www.youtube.com/watch?v=QU3wUMKooHY>
<https://www.youtube.com/watch?v=wEII9jgtmX8>

Lives (Museu Republicano de Itu)

- Escravidão e protagonismo em São Paulo colonial: a trajetória de Tebas, um mestre de obras
<https://www.instagram.com/tv/CWqV88NBvpW/>
- Encontros: Mulheres, acervos e museus em Itu/SP
<https://www.youtube.com/watch?v=vnnImKL-DQE>
- I Jornada de Estudos
<https://www.youtube.com/watch?v=Qz-cuxtlLFA>
- O diálogo no campo do patrimônio cultural
<https://www.youtube.com/watch?v=zoPWODvnK20>
- Escravidão e protagonismo em São Paulo colonial: a trajetória de Tebas, um mestre de obras.
<https://www.youtube.com/watch?v=s3hnjbWDmDc>
- A (difícil) arte de fabricar o primeiro presidente: Deodoro da Fonseca e suas insígnias imperiais.
<https://www.youtube.com/watch?v=o9RcVsfWKSsw>
- Lançamento do site educativo "Almeida Júnior no acervo do Museu Republicano".
<https://www.youtube.com/watch?v=ruHzLmO7Unw>
- Live: Jogos online educativos no MRI

<https://www.youtube.com/watch?v=dHCf34U331g>

- O diálogo no campo do patrimônio cultural

<https://www.youtube.com/watch?v=zoPWODvnK20>

- Hercule Florence, a produção de imagens e as exposições do Museu do Ipiranga e do Museu Republicano

<https://www.youtube.com/watch?v=bre0aakkROc>

- O diálogo no campo do patrimônio cultural

<https://www.youtube.com/watch?v=zoPWODvnK20>

- Live: Escravidão e protagonismo em São Paulo colonial: a trajetória de Tebas, um mestre de obras.

<https://www.youtube.com/watch?v=s3hnjbWDMdc>

- A (difícil) arte de fabricar o primeiro presidente: Deodoro da Fonseca e suas insígnias imperiais.

<https://www.youtube.com/watch?v=o9RcVsfWKSsw>

- Lançamento do site educativo "Almeida Júnior no acervo do Museu Republicano".

<https://www.youtube.com/watch?v=ruHzLmO7Unw>

- Live: Jogos online educativos no MRI

<https://www.youtube.com/watch?v=dHCf34U331g>

- O diálogo no campo do patrimônio cultural

<https://www.youtube.com/watch?v=zoPWODvnK20>

- Hercule Florence, a produção de imagens e as exposições do Museu do Ipiranga e do Museu Republicano

<https://www.youtube.com/watch?v=bre0aakkROc>

Websérie - vídeos (Museu do Ipiranga)

- Diário do Novo Museu do Ipiranga

<https://www.youtube.com/watch?v=EsN6XOXW1tl>

<https://www.youtube.com/watch?v=2MXiP6nCpEc>

<https://www.youtube.com/watch?v=Wtq7MgVqqkU>

https://www.youtube.com/watch?v=C_t0dgCpJKg

<https://www.youtube.com/watch?v=8wjNoJ0ZyNY>

<https://www.youtube.com/watch?v=fTSYzCOG5wQ>

<https://www.youtube.com/watch?v=n2Vrxwyci8s>

<https://www.youtube.com/watch?v=yitANXxGHxk>

- Observatório da Obra

<https://www.youtube.com/watch?v=7K6uNkXS0KA>

<https://www.youtube.com/watch?v=jvY-9STrFqM>

- Diário da Obra

<https://www.youtube.com/watch?v=46wDhpD3I4U>

<https://www.youtube.com/watch?v=GHYo3SLzLH4>

https://www.youtube.com/watch?v=s8hciaBjC_E

<https://www.youtube.com/watch?v=-wJxKu-6YZc>

https://www.youtube.com/watch?v=dK4g_Yc43-0

https://www.youtube.com/watch?v=T6CMdv_iJpc

- Museu em Festa 2019

<https://www.youtube.com/watch?v=OF5mM-I28Us>

<https://www.youtube.com/watch?v=euKU893yHCo>

https://www.youtube.com/watch?v=FnM22Jn_1-w

- Museu em Festa 2020 (PARATODOS)

<https://www.youtube.com/watch?v=p8CxGXruDkY>
<https://www.youtube.com/watch?v=ZssvAkO1sR8>
https://www.youtube.com/watch?v=DQng_IVZte8

- Museu em Festa 2020 (Ecos do Ipiranga)

<https://www.youtube.com/watch?v=RpgRPGz8Ke4>
<https://www.youtube.com/watch?v=YrgSTVI6LOg>
<https://www.youtube.com/watch?v=oD3f1VFdTB4>
https://www.youtube.com/watch?v=k0J_TwCfJk
https://www.youtube.com/watch?v=_s6W6w_JyR0
<https://www.youtube.com/watch?v=DYWuz7OzvKA>
<https://www.youtube.com/watch?v=2bv53uQy4IQ>

- Museu em Festa 2021 (João Bosco pocket show)

<https://www.youtube.com/watch?v=lu5NGZj9STU>
<https://www.youtube.com/watch?v=4xw26r-60G0>
<https://www.youtube.com/watch?v=1I7EPubIBEQ>
<https://www.youtube.com/watch?v=RRtnjJgFX0I>

- Editatona

<https://www.youtube.com/watch?v=OSVHleANBFo>
<https://www.youtube.com/watch?v=yAXbk0x1Msw>
<https://www.youtube.com/watch?v=jKE2x90ksDs>
<https://www.youtube.com/watch?v=Us-sc2D31pY>
<https://www.youtube.com/watch?v=1rfOPB43ync>

- Palestra

https://www.youtube.com/watch?v=2Dxp_MI-oVs
<https://www.youtube.com/watch?v=-tKE38l8VX4>

- Wikidata lab

<https://www.youtube.com/watch?v=bKml8oRVI18>
<https://www.youtube.com/watch?v=iGZx7rBeIzM>

- Encontro com Acervos

https://www.youtube.com/watch?v=cc_-D3kXyx4
https://www.youtube.com/watch?v=ubh5lf25m_w
<https://www.youtube.com/watch?v=B0-bafBo1UU>
<https://www.youtube.com/watch?v=Xlq5rVvfCVw>
<https://www.youtube.com/watch?v=39wrjZ-VROs>
https://www.youtube.com/watch?v=wN_rHPGCLVo

- São Paulo Território em Construção

<https://www.youtube.com/watch?v=wEII9jgtmX8>
<https://www.youtube.com/watch?v=QU3wUMKooHY>
<https://www.youtube.com/watch?v=wEII9jgtmX8>
https://www.youtube.com/watch?v=DvBiYBm_Dmo
<https://www.youtube.com/watch?v=pUWS7GRCl6U>
https://www.youtube.com/watch?v=3eb0kZ_ukUc
<https://www.youtube.com/watch?v=vIPIZOSuQH8>
https://www.youtube.com/watch?v=0t_4-PinJdQ
https://www.youtube.com/watch?v=xcsy_syYrf8
<https://www.youtube.com/watch?v=hDpTASmoNzU>
<https://www.youtube.com/watch?v=wPuisbWlqJ4>
https://www.youtube.com/watch?v=5e6Flf_qdMQ
<https://www.youtube.com/watch?v=e9rzZNTju-g>
<https://www.youtube.com/watch?v=NzuLtL9beB0>
<https://www.youtube.com/watch?v=65ShdHqiyAs>
<https://www.youtube.com/watch?v=GXrQYuNsWxY>

<https://www.youtube.com/watch?v=FZMedIu0K7k>
https://www.youtube.com/watch?v=ats3hMd_Tvs
<https://www.youtube.com/watch?v=ddki34nQBpY>
<https://www.youtube.com/watch?v=0xUIahpmWP8>
https://www.youtube.com/watch?v=_R0CdWbNKt0
<https://www.youtube.com/watch?v=TKe5qRKCoTM>
https://www.youtube.com/watch?v=Pods6E_iqUI
<https://www.youtube.com/watch?v=2RIMdTFFzIY>
<https://www.youtube.com/watch?v=dEfLKlAcUw>

Webséries - vídeos (Museu Republicano de Itu)

- Editatona

<https://www.youtube.com/watch?v=G-spl0XI6ls>

- Encontros: Mulheres, acervos e museus em Itu/SP

<https://www.youtube.com/watch?v=vnnImKL-DOE>
<https://www.youtube.com/watch?v=QtwLGUOXo7M>
<https://www.youtube.com/watch?v=u8Uy96ObFUM>
<https://www.youtube.com/watch?v=hAvfFt6BM4E>
<https://www.youtube.com/watch?v=Yfc3deDPPEw>
<https://www.youtube.com/watch?v=FiQowDzjUg8>

- I Jornada de Estudos

<https://www.youtube.com/watch?v=Qz-cuxtlLFA>
<https://www.youtube.com/watch?v=RKNtb2iC0Ak>
<https://www.youtube.com/watch?v=kIrUNIMYdRs>
<https://www.youtube.com/watch?v=Kx7RjNoEfnI>
<https://www.youtube.com/watch?v=RXkHZrq394M>
https://www.youtube.com/watch?v=p0LFO_rKZao
https://www.youtube.com/watch?v=EH_VIL_konk
<https://www.youtube.com/watch?v=nPJwPDOcaE0>
https://www.youtube.com/watch?v=HkF_KcvWD34
<https://www.youtube.com/watch?v=x98g5kWC7sw>
<https://www.youtube.com/watch?v=jzl7ivSjt78>
<https://www.youtube.com/watch?v=Fljkt3T6aNc>

obs.: sugerir a criação de “playlist” no canal Youtube para facilitar encontrar esse conjuntos de vídeos (websérie), ao invés de ter que indicar/link um por um;

APÊNDICE D - Relatório Semestral de Iniciação Científica (2023-2024)

USP

Universidade
Brasil

10350

Acesso Público

Declaração de Participação Pesquisa

Avaliador Autorizado Pesquisa

Comissão de Pesquisa

Bolsas Pesquisa

Pós-doutorado

Pesquisador Colaborador

Acesso Restrito

Página Inicial

Mapa do Site

Trocar Perfil

Programas

Buscar

Projetos

Ano	Cód	
2023	5659	Circulaçã platafor práticas procedin para dif

Inserir

Alt

Iniciação Científica - Projeto

Projeto

Código do Projeto: 2023-5659

Situação do Projeto: Ativo

Título do Projeto: Circulação de conhecimento em plataformas: sistemática de práticas abertas nos procedimentos educacionais para difusão do acervo NCE

Título do Projeto Original: Circulação de conhecimento em plataformas: sistemática de práticas abertas nos procedimentos educacionais para difusão do acervo NCE

Title: Circulation of knowledge on platforms: systematic open practices in educative procedures for disseminating the NCE collection

Palavras-chave: Recursos abertos; Educomunicação; Repositórios

Grande Área: Ciências Sociais Aplicadas

Área: Teoria da Comunicação

Unidade: Escola de Comunicações e Artes

Departamento: Comunicações e Artes

Período de Realização: 01/10/2023 a 30/09/2024

Arquivo do Projeto:

Termo de Adesão:

Orientador

3611960 Marci

CPF: 084.0

Escola de Comu

Comunicações e

Aluno

10350705 Bruno

CPF: 372.

USP/Escola de

Fomento

Fonte de Recu

Sem fomento

Afastamento do aluno

* Link para visualização de cadastro de Solicitação de Antecipação de Retorno do Afastamento (caso houver)

Relatório Semestral

Semestral 1

Parecer do Avaliador

Relatório

Avaliação

Projeto: 2023-5659

Parecer: Aprovado

Justificativa: O relatório semestral da Iniciação Científica de Bruno Bortoleto demonstra que o pesquisador desenvolveu plenamente a etapa até aqui de mapeamento do acervo físico do NCE, que participou ativamente das atividades de seleção e distribuição de exemplares repetidos do referido acervo, bem como promoveu proposições para a qualificação do site do Núcleo que está em andamento. O relatório também apresenta adequada fundamentação conceitual e contextualizada sobre a educcomunicação e o papel do Núcleo e de seu acervo na preservação e divulgação científica a respeito.

Data parecer: 02/05/2024

Fechar

ão lo	Situação Bolsa PIBI	Situação outro fomento
x	x	x
		Sem fomento

Ver 1 - 1 de 1

RELATÓRIO SEMESTRAL DE INICIAÇÃO CIENTÍFICA (2023-2024)**1. IDENTIFICAÇÃO****TÍTULO DO PROJETO**

Circulação de conhecimento em plataformas: sistemática de práticas abertas nos procedimentos educacionais para difusão do acervo NCE

NOME DO ORIENTANDO: Bruno Daniel Bortoleto

NOME DO ORIENTADOR: Marciel Aparecido Consani

VIGÊNCIA: 01/10/2023 a 30/09/2024

AGÊNCIA FINANCIADORA: USP (Sem fomento)

2. SÚMULA DO PROJETO**INTRODUÇÃO**

Este relatório semestral descreve a participação como estudante em Iniciação Científica (IC) do projeto 2023-5659 denominado “Circulação de conhecimento em plataformas: sistemática de práticas abertas nos procedimentos educacionais para difusão do acervo NCE”, vinculado à Escola de Comunicações e Artes (ECA-USP). O projeto teve início em 01/10/2023, com atividades remotas e presenciais, de acordo com a programação.

O projeto de pesquisa visa investigar as estratégias e práticas relacionadas ao uso, distribuição e exploração de informação e conhecimento por meio de recursos tecnológicos, com foco principal nas plataformas digitais. Com esta investigação, esperamos compreender a adesão de plataformas digitais como tecnologia para agregar informação e conhecimento, bem como analisar a sistemática de práticas abertas ancoradas nos pressupostos teórico-práticos da Educomunicação.

OBJETIVOS

Este projeto tem como objetivo geral compreender o papel das infraestruturas digitais na organização das interações dos usuários em torno das plataformas e como isso influencia a gestão e disseminação do acervo do Núcleo de Comunicação e Educação (NCE). Adicionalmente, almejamos contribuir para o debate sobre as diretrizes e padrões para uma gestão eficiente e uma exploração aberta de acervos digitais e coleções universitárias, sob uma perspectiva educ comunicativa.

PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

A abordagem metodológica se apoiará na pesquisa qualitativa, utilizando a coleta de dados diretamente das atividades, pesquisas e acervo do Núcleo de Comunicação e Educação (NCE), e o tratamento dos dados será realizado por meio das técnicas de Análise de Conteúdo, conforme proposto por Laurence Bardin (2015). A partir disso, a pesquisa será conduzida em três ciclos:

a) Levantamento bibliográfico

Na primeira parte será realizada uma pesquisa teórica visando elucidar alguns pressupostos, fundamentos e princípios epistemológicos da Educomunicação que servem como base para sustentar nossa problemática, convocando as perspectivas de autores e pesquisadores da área;

b) Recolha de dados

Na segunda parte será realizada a coleta de dados para subsidiar a análise acerca da gestão e exploração de acervos digitais em plataformas. Para tanto, serão utilizados como fonte de dados o próprio acervo do NEC e os registros das atividades de seleção, organização e digitalização; e

c) Tratamento dos dados

Na última parte será realizada análise de conteúdo que envolve a verificação dos critérios e descrições adotadas no âmbito da seleção, organização e digitalização do acervo.

3. ATIVIDADES DESENVOLVIDAS

No período de outubro de 2023 a fevereiro de 2024, foram realizadas uma série de atividades no âmbito do projeto IC, com o objetivo de promover a pesquisa e ações voltadas para a educomunicação e a gestão do acervo do Núcleo de Comunicação e Educação (NCE). As atividades desenvolvidas foram diversificadas e envolveram principalmente reuniões de orientação, encontros de discussão, trabalho de campo, pesquisa e revisão bibliográfica. Destacamos algumas das principais atividades realizadas ao longo do período:

a) Reuniões e estruturação do grupo

Inicialmente, passamos a compor o grupo de colaboradores e voluntários do NCE. Foram realizadas reuniões para organização e estruturação do grupo de trabalho. No dia 4 de outubro de 2023, ocorreu uma reunião para alinhamento e distribuição de responsabilidades entre os membros do grupo, englobando bolsistas de 3 (três) projetos PUB (Programa Unificado de Bolsas) e mestrands. O grupo discutiu a necessidade de criar um cronograma de atividades e estabelecer canais de comunicação eficientes para coordenar as ações.

b) Exploração do acervo e atuação presencial

No dia 17 de novembro de 2023, foi realizada uma imersão presencial no acervo do NCE, onde passamos a conhecer o espaço físico e os materiais disponíveis. A partir dessa visita, conduzimos as atividades regulares de seleção e organização do acervo (ANEXO 1), em colaboração com outros membros do grupo de trabalho.

c) Levantamento de artigos e dissertações/teses

Paralelamente às atividades de campo, no âmbito dos objetivos deste projeto IC, passamos a realizar pesquisa bibliográfica relacionada à educomunicação, acesso aberto e gestão de acervos digitais.

Foram levantados 69 artigos e 45 dissertações/teses (ANEXO 2), através da plataforma Biblioteca Digital Brasileira de Teses e Dissertações, que cobrem uma ampla gama de tópicos relacionados à Educomunicação e cultura digital, incluindo o uso de tecnologias digitais na educação, a integração de novas mídias no ambiente educativo, e a formação de professores para a era digital, fornecendo uma base sólida para a investigação.

Destacamos que a análise detalhada desses materiais será conduzida posteriormente, permitindo-nos tempo adequado para definir os critérios que orientarão a seleção de uma amostra dos textos que melhor se conectarem aos temas pertinentes à nossa pesquisa.

d) Leituras e pesquisas

Adicionalmente, dedicamos parte do tempo às leituras de obras relevantes para a pesquisa, cuja lista será apresentada no item bibliografia abaixo, visando ampliar nossa base teórica e embasar o desenvolvimento do projeto.

Durante esse processo, identificamos os principais textos que se relacionam com a temática da nossa pesquisa IC, proporcionando perspectivas valiosas e enriquecendo as discussões e análises realizadas ao longo do projeto. Manuel Castells (1999) aborda a transformação da sociedade na era da informação, destacando a importância da comunicação digital e contribuindo significativamente para o entendimento dos complexos fenômenos da organização social baseada na interconexão de indivíduos, instituições e processos por meio das redes digitais. Pierre Lévy (2010) explora o impacto das tecnologias digitais no pensamento e na inteligência humana, refletindo sobre a aprendizagem colaborativa e a construção do conhecimento.

Drica Guzzi (2010) discute a democracia no contexto digital e analisa como a participação online pode fortalecer ou enfraquecer os processos democráticos,

destacando os desafios e oportunidades associados à participação cívica online. Rosemary Segurado, Claudio Penteado e Sérgio Amadeu da Silveira (2021) apresentam uma coletânea de textos focados na interface digital da política e oferecem reflexões sobre práticas culturais alinhadas com as novas mídias de comunicação digital. Dalton Lopes Martins e Luciana Conrado Martins (2021) exploram o potencial das instituições universitárias na criação e gestão de acervos digitais e coleções online, incluindo a digitalização e a disponibilização por meio de repositórios digitais projetados especificamente para esse propósito.

Essa atividade nos permitiu aprofundar nosso entendimento sobre as práticas sociais em redes, gestão de acervos digitais e outros temas pertinentes, contribuindo significativamente para o avanço do trabalho.

e) Atualização do site e publicação de conteúdo

Outra frente de trabalho foi participar das ações de atualização do site do NCE, que envolveu o planejamento da programação de publicação de conteúdos, como ensaios, artigos e revisão do conteúdo do site, com o objetivo de melhorar a disseminação dos materiais digitais.

Propusemos uma revisão da estrutura de páginas e conteúdos da seção “Acervo” do site do NCE (ANEXO 3), visando aprimorar a usabilidade da plataforma. Os membros do grupo estão debatendo essa proposta para garantir sua implementação, cujas melhorias promoverão ganhos significativos na navegação do conteúdo no atual site, até que uma frente de trabalho dedicada à digitalização e à disponibilização do acervo por meio de um repositório digital possa avançar.

f) Planejamento de eventos e ações

Além das atividades de seleção e organização do acervo do NCE, participamos do planejamento e organização de campanhas, onde foram distribuídos kits contendo materiais excedentes do acervo, como impressos, livros e revistas. Esta iniciativa, que teve início em 17 de novembro de 2023 e está em andamento, envolveu a classificação dos itens para ações de distribuição, reciclagem e digitalização. Foram formados conjuntos de itens ("kits") compostos

por exemplares de diferentes edições/títulos de revistas, livros e materiais impressos, destinados a campanhas de distribuição, reciclagem e doação.

Duas campanhas já foram realizadas com sucesso: a "Campanha de Natal", ocorrida de 5 a 15 de dezembro de 2023, que distribuiu exemplares das revistas Comunicação & Educação e Viração, e a "Campanha Semana de Recepção", ocorrida de 26 de fevereiro a 1º de março de 2024, que distribuiu exemplares das revistas Comunicação & Educação e Viração, bem como livros diversos.

Outras campanhas estão sendo planejadas, incluindo a distribuição de exemplares excedentes e kits em estantes coletivas de partilha, escolas e outras entidades interessadas.

g) Investigação preliminar

A investigação preliminar conduzida resultou na elaboração e publicação de um artigo, "Educom Livre: Em defesa dos recursos tecnológicos com padrões abertos" (ANEXO 4), anterior à formalização do projeto junto à universidade. Optamos por anexá-lo ao relatório semestral, enriquecendo-o com material que complementa, fundamenta e contextualiza nossa pesquisa.

4. PESQUISA BIBLIOGRÁFICA

AMIEL, T. **Educação aberta: configurando ambientes, práticas e recursos educacionais**. In: PRETTO, N. D. L.; SANTANA, B. ROSSINI, C. (Org.). Recursos educacionais abertos: práticas colaborativas e políticas públicas. 1.ed. Salvador: EDUFBA, 2012.

BARDIN, L. **Análise de Conteúdo**. São Paulo: Edições 70, 1979. Disponível em: <https://ia802902.us.archive.org/8/items/bardin-laurence-analise-de-conteudo/bardin-laurence-analise-de-conteudo.pdf>. Acesso em: 28 jun. 2023.

BENKLER, Yochai. **Saber Comum: produção de materiais educacionais entre pares**. Revista Entreideias: educação, cultura e sociedade, [S. l.], v. 14, n. 15, 2009.

CASTELLS, Manuel. **A Sociedade em Rede**. (A Era da Informação: Economia, Sociedade e Cultura. Vol.1). São Paulo: Paz e Terra, 1999.

CITELLI, A. O.; SOARES, I. de O.; LOPES, M. I. V. de. **Educomunicação: referências para uma construção metodológica**. Comunicação & Educação, [S. l.], v. 24, n. 2, p. 12-25, 2019. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/comuceduc/article/view/165330>.

Acesso em: 28 jun. 2023. CONSANI, M. A.; INHAUSER, H.; BORTOLETO, B. D. **Educom Livre: Em defesa dos recursos tecnológicos com padrões abertos**. Educomunicação e educação midiática nas práticas sociais e tecnológicas pelos direitos humanos e direitos da terra. [livro eletrônico] / organização Ismar de Oliveira Soares... [et al.]. 1ed. São Paulo: Associação Brasileira de Pesquisadores e Profissionais em Educomunicação, p. 697-719, 2023. ISBN 978-65-87460-06-2. Disponível em: <https://abpeducom.org.br/wp-content/uploads/2023/12/Educomunicacao-e-Educacao-Midiatica-nas-Praticas-Sociais-e-Tecnologicas-pelos-Direitos-Humanos-e-Direitos-da-Terra.pdf>. Acesso em: 4 fev. 2024.

FILHO, Célio Costa; ALVES, Éder Porto Ferreira; AZZELLINI, Érica; FONTENELLE, Giovanna; e PESCHANSKI, João Alexandre. **Riscos e Oportunidades na Difusão Digital de Museus: uma revisão bibliográfica**. Revista Eletrônica Ventilando Acervos, Florianópolis, v. 9, n. 2, p. 6-31, dez. 2021.

GUTIÉRREZ, Francisco. **Educação Como Práxis Política**. Vol.34. São Paulo: Summus, 1988.

GUZZI, Drica. **Web e participação: A democracia no século XXI**. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2010.

LEÃO, Lucia. **A arte do remix: uma anarqueologia dos processos de criação em mídias digitais**. RuMoRes, [S. l.], v. 10, n. 20, p. 26-45, 2016. DOI: 10.11606/issn.1982-677X.rum.2016.120924.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. SP: Editora 34, 1999.

_____, Pierre. **As tecnologias da inteligência: O futuro do pensamento na era da informática**. SP: Editora 34, 2010.

_____, Pierre. **A inteligência coletiva: Por uma antropologia do ciberespaço**. SP: Loyola, 1998.

MARTINS, D. L.; MARTINS, L. C. **Acervos digitais e coleções universitárias: o potencial das instituições de ensino para a promoção da cultura digital em rede**. Revista UFG, Goiânia, v. 21, n. 27, 2021. DOI: 10.5216/revufg.v21.70424.

MORIGI, V. J.; TEIXEIRA CHAVES, R. **Teias conectivas: os usos das tecnologias da informação e comunicação e os museus na construção da cultura digital**. *Museologia & Interdisciplinaridade*, [S. l.], v. 10, n. Especial, p. 58–67, 2021.

POELL, T.; NIEBORG, D. VAN DIJCK, J. **Plataformização (Platformisation, 2019 – tradução: Rafael Grohmann)**. *Revista Fronteiras – estudos midiáticos* 22(1):2-10 janeiro/abril 2020. Unisinos – DOI: 10.4013/fem.2020.221.01.

RONDINELLI, Rosely Curi. **Gerenciamento arquivístico de documentos eletrônicos : uma abordagem teórica da diplomática arquivística contemporânea**. 4a ed. Rio de Janeiro: FGV, 2005.

SANTOS, Edméa. **Educação Online Para Além Da Ead: Um Fenômeno Da Cibercultura**. Actas do X Congresso Internacional Galego-Português de Psicopedagogia. Braga: Universidade do Minho, 2009.

SAYÃO, Luis Fernando; MARCONDES, Carlos Henrique. **O desafio da interoperabilidade e as novas perspectivas para as bibliotecas digitais**. *Transinformação*, Campinas, v. 20, n. 2, p. 133-148, 2008.

SEGURADO, Rosemary. **Desinformação e democracia: A guerra contra as fake news na internet**. 2ª ed. São Paulo, SP. Hedra, 2021.

SEGURADO, Rosemary; PENTEADO, Claudio; SILVEIRA, Sérgio Amadeu da. **Ativismo digital hoje: Política e cultura na era das redes**. 2ª ed. São Paulo, SP. Hedra, 2021.

SOARES, I. O. **Tecnologias da informação e novos atores sociais**. *Comunicação & Educação*, São Paulo, n.4., p.41-45, set./dez. 1995.

_____. **Educomunicação: um campo de mediações**. *Comunicação & Educação*, [S. l.], n. 19, p. 12-24, 2000.

_____. **Educomunicação: o conceito, o profissional, a aplicação : contribuições para a reforma do ensino médio**. [S.l: s.n.], 2011.

SOARES, I. O.; VIANA, C. E.; XAVIER, J. **Educomunicação e suas áreas de intervenção**. São Paulo: ABPEducom, 2017.

SOUZA, Joyce; AVELINO, Rodolfo; SILVEIRA, Sérgio Amadeu da. **A Sociedade de Controle: Manipulação e modulação nas redes digitais**. São Paulo, SP. Hedra, 2021.

WERTHEIN, Jorge. **A sociedade da informação e seus desafios**. In: *Ciência da Informação*, 2000, vol.29, no.2, p. 71-77.

5. ANÁLISES

Durante o primeiro semestre do projeto de pesquisa nosso foco tem sido compreender as estratégias e práticas relacionadas ao uso, distribuição e exploração de informação e conhecimento por meio de recursos tecnológicos, com ênfase nas plataformas digitais, e analisar a sistemática de práticas abertas ancoradas nos pressupostos teórico-práticos da Educomunicação. Alcançamos marcos significativos em diferentes atividades desenvolvidas:

a) **Organização do espaço e material físico do acervo**

Um dos principais marcos foi a imersão presencial no acervo do NCE, onde passamos a conhecer o espaço físico e organizar os materiais disponíveis. Essa etapa foi fundamental para facilitar o acesso aos recursos existentes e para preparar o terreno para as próximas fases do projeto.

b) **Seleção de amostra para difusão digital**

Realizamos a seleção de uma amostra representativa do material do acervo para pensar a difusão digital por meio do site do NCE. Como parte desse processo, participamos da produção da nova edição do projeto "Tesouros do NCE" em 2024, que envolve a seleção e revisão de ensaios, obtenção de autorização dos autores e produção do material para difusão. Os ensaios selecionados serão diagramados pelos membros do grupo e publicados no site com nossa contribuição, promovendo o acesso ao conhecimento produzido a partir do Núcleo.

c) **Contribuições para compreensão das práticas educomunicativas**

Apesar de ainda não termos realizado a análise detalhada dos textos reunidos no levantamento bibliográfico, que incluiu 69 artigos e 45 dissertações/teses, nossas atividades proporcionaram *insights* valiosos sobre as práticas educomunicativas em ambientes digitais e o desenvolvimento de diretrizes para a gestão de acervos digitais universitários.

Um indicativo do estado atual dos assuntos digitais no Núcleo é a existência de estratégias de difusão que envolvem a atualização do site do NCE e a publicação de conteúdo em redes sociais. Observamos que discutir os riscos e as oportunidades na difusão digital pode nos levar a um diagnóstico da maturidade digital do NCE, visando avaliar a adesão a um repositório digital para o gerenciamento da informação do seu acervo. Essas ações refletem um esforço inicial para aprimorar a presença online do Núcleo e podem servir como ponto de partida para o desenvolvimento de uma estratégia mais abrangente de gestão da informação digital.

d) Principais *Insights* Obtidos

Durante o período de pesquisa, diversas reflexões e aprendizados foram adquiridos por meio das atividades desenvolvidas e das interações no contexto do projeto. Destacamos os seguintes pontos como os mais significativos:

(i) Importância da cooperação e redes colaborativas: Ficou evidente que a cooperação entre os membros da equipe e a formação de redes colaborativas são essenciais para o progresso da pesquisa e para o alcance dos objetivos propostos. O compartilhamento de conhecimento e experiências fortalece o trabalho em equipe e possibilita a troca de ideias e práticas inovadoras.

(ii) Desafios e oportunidades na gestão de acervos digitais: Identificamos uma série de desafios na gestão de acervos digitais universitários, como a falta de recursos financeiros e técnicos, além da necessidade de desenvolver modelos e ferramentas adequadas para a organização e difusão desses acervos. No entanto, também reconhecemos as oportunidades proporcionadas pela tecnologia e pela colaboração interdisciplinar para superar esses desafios e promover o acesso aberto ao conhecimento.

(iii) Exploração dos recursos educacionais abertos (REA): Aprofundar o estudo sobre os princípios e práticas dos recursos educacionais abertos (REA). Esta linha de estudo revelou-se altamente promissora, oferecendo uma abordagem inovadora para a pesquisa e a educação. Os REA englobam conceitos como acesso aberto, compartilhamento de dados e colaboração entre comunidades educacionais,

proporcionando novas perspectivas alinhadas com valores de inclusão, colaboração e democratização do conhecimento. Essa exploração abre caminho para o desenvolvimento de diretrizes preliminares para a gestão de acervos digitais universitários, com foco na disseminação aberta e democrática do conhecimento.

(iv) Conexão entre Educação Popular e Educação Aberta: Observamos a relevância de explorar a conexão entre a educação popular e a educação aberta, especialmente no contexto latino-americano. Essa abordagem pode contribuir para promover práticas educacionais mais inclusivas, participativas e socialmente relevantes, alinhadas com os princípios da justiça social e da democracia.

6. AVALIAÇÃO DO ORIENTANDO SOBRE O PROGRAMA DE INICIAÇÃO

A participação no programa de iniciação científica foi fundamental para aprofundar o estudo de investigações preliminares ao projeto. No entanto, o programa é pouco divulgado, dificultando a compreensão e submissão de projetos.

Reuniões de orientação foram essenciais para a relação aluno-docente e desenvolvimento científico. Destacamos também a importância da cooperação e redes colaborativas, que se mostraram essenciais para o avanço da pesquisa.

A exploração do acervo físico do NCE foi crucial para a pesquisa, proporcionando suporte para os estudos, assim como a realização de leituras sobre Educomunicação e cultura digital para fundamentar o estudo.

LOCAL/DATA	ASSINATURA DO ORIENTADOR
São Paulo, 12 de abril de 2024.	<div>Documento assinado digitalmente</div> <div> MARCEL APARECIDO CONSANI</div> <div><small>Data: 12/04/2024 17:22:21 -0300</small></div> <div><small>Verifique em https://validar.iti.gov.br</small></div>

ANEXO 1

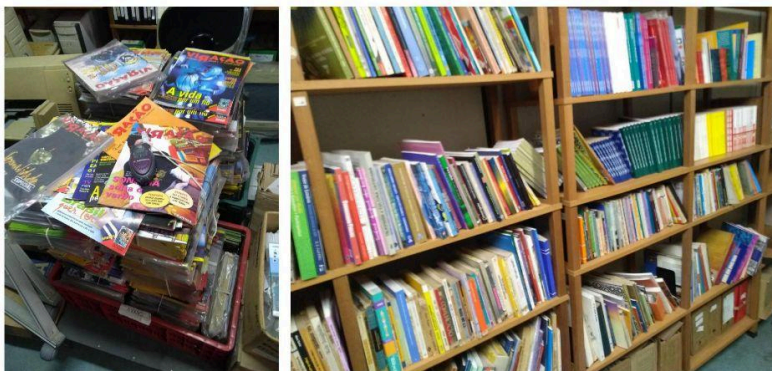


Foto de arquivo pessoal do autor (17/11/2023)



Foto de arquivo pessoal do autor (24/11/2023)

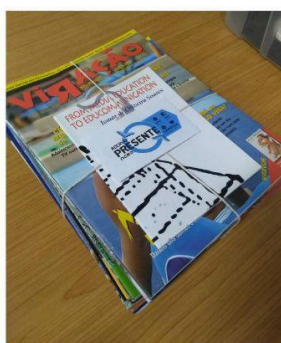


Foto e imagem de arquivo pessoal do autor (04/12/2023)



Foto de arquivo pessoal do autor (05/12/2023)



Foto de arquivo pessoal do autor (06/12/2023)



Foto de arquivo pessoal do autor (24/02/2024)

ANEXO 2

Teses e Dissertações			
	Título	Link	Citação
1	O papel da internet nos projetos educacionais do NCE/USP	https://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/27/27154/tde-13072009-190132/pt-br.php	LEÃO, Maria Izabel de Araújo. O papel da internet nos projetos educacionais do NCE/USP. 2008. Dissertação (Mestrado em Interfaces Sociais da Comunicação) - Escola de Comunicações e Artes, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2008.
2	A Cultura Digital da Base Nacional Comum Curricular e sua Relação com a Educomunicação no Contexto do Ensino Brasileiro	http://www.tede.universidadefranciscana.edu.br:8080/handle/UFN-BDT/1099	Silva, Joseane Maria Vieira da. A CULTURA DIGITAL DA BASE NACIONAL COMUM CURRICULAR E SUA RELAÇÃO COM A EDUCOMUNICAÇÃO NO CONTEXTO DO ENSINO BRASILEIRO. 2022. 106f. Dissertação (Mestrado Acadêmico em Ensino de Humanidades e Linguagens) - Universidade Franciscana, Santa Maria - RS.
3	Memes na internet: entrelaçamentos entre educação, cibercultura e a 'zoeira' de estudantes nas redes sociais	https://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/27/27154/tde-01112017-102256/pt-br.php	CALIXTO, Douglas de Oliveira. Memes na internet: entrelaçamentos entre educação, cibercultura e a 'zoeira' de estudantes nas redes sociais. 2017. Dissertação (Mestrado em Interfaces Sociais da Comunicação) - Escola de Comunicações e Artes, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2017.
4	O avesso dos algoritmos: sociabilidades na escola e mediações educacionais no ritmo do TikTok	https://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/27/27164/tde-20122023-123018/pt-br.php	CALIXTO, Douglas de Oliveira. O avesso dos algoritmos: sociabilidades na escola e mediações educacionais no ritmo do TikTok. 2023. Tese (Doutorado em Ciências da Comunicação) - Escola de Comunicações e Artes, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2023.
5	Memes: do espaço virtual à sala de aula	https://dspace.mackenzie.br/items/4624e27b-a82f-452e-98ce-ac7532450ca6	VALE, Lara Ferreira do. Memes: do espaço virtual à sala de aula. 2019. 91 f. Dissertação (Mestrado em Letras) - Universidade Presbiteriana Mackenzie, São Paulo, 2019.
6	Comunicação e cultura digital na educação escolar : a relação dos professores do ensino básico com as tecnologias digitais	https://ri.ufmt.br/handle/1/4441	ALVES, Maria Selma. Comunicação e cultura digital na educação escolar: a relação dos professores do ensino básico com as tecnologias digitais. 2018. 146 f. Dissertação (Mestrado em Estudos de Cultura Contemporânea) - Universidade Federal de Mato Grosso, Faculdade de Comunicação e Artes, Cuiabá, 2018.
7	A educação e a divulgação científica sobre transgênia	https://tede.unioeste.br/handle/tede/3967	ALVES, Selmar Becker. A educação e a divulgação científica sobre transgênia. 2018. 124 f. Dissertação (Mestrado em Ciências Ambientais) - Universidade Estadual do Oeste do Paraná, Toledo, 2018.
8	Webrádios universitários: realidades, desafios e possibilidades para a educação	https://repositorio.ufsm.br/handle/1/10681	PEREIRA, Angélica Moreira. WEBRÁDIO UNIVERSITÁRIOS: REALIDADES, DESAFIOS E POSSIBILIDADES PARA A EDUCOMUNICAÇÃO. 2016. 146 f. Dissertação (Mestrado em Educação) - Universidade Federal de

			Santa Maria, Santa Maria, 2016.
9	Educomunicação socioambiental: experimentações com audiovisual no Ensino Médio	https://www.univates.br/bdu/items/50531330-7ba2-4765-8b65-92a8e1cd6317	STAUDI, Marcus Vinícius. Educomunicação socioambiental: experimentações com audiovisual no Ensino Médio. 2016. Dissertação (Mestrado) – Curso de Ambiente e Desenvolvimento, Universidade do Vale do Taquari - Univates, Lajeado, 07 jan. 2016.
10	Educomunicação: novo paradigma de educação na sociedade em rede e a constituição	https://tede2.pucsp.br/handle/handle/7394	Andrade, Camila Santos. Educomunicação: novo paradigma de educação na sociedade em rede e a constituição. 2007. 184 f. Dissertação (Mestrado em Direito) - Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2007.
11	A construção do programa um computador por aluno sob o enfoque da educomunicação	https://acervodigital.ufpr.br/handle/1884/31787	Boeno, Raul Kleber de Souza. A construção do programa um computador por aluno sob o enfoque da educomunicação / Raul Kleber de Souza Boeno. – Curitiba, 2013.
12	De(legando) o futuro: mediações e educomunicação nas relações entre museus e públicos	https://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/27/27154/tde-20022017-144925/pt-br.php	SANTANA, Cristiane Batista. De(legando) o futuro: mediações e educomunicação nas relações entre museus e públicos. 2016. Dissertação (Mestrado em Interfaces Sociais da Comunicação) - Escola de Comunicações e Artes, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2016.
13	Educomunicação na educação a distância: o diálogo a partir das mediações do tutor	https://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/27/27154/tde-23092011-193425/pt-br.php	MELLO, Luci Ferraz de. Educomunicação na educação a distância: o diálogo a partir das mediações do tutor. 2011. Dissertação (Mestrado em Interfaces Sociais da Comunicação) - Escola de Comunicações e Artes, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2011.
14	Relações dialógicas no processo de educomunicação : análise em uma rede social na internet	https://doi.org/10.14393/ufu.di.2015.102	SILVA, Danilo Fonseca. Relações dialógicas no processo de educomunicação : análise em uma rede social na internet. 2015. 132 f. Dissertação (Mestrado em Ciências Humanas) - Universidade Federal de Uberlândia, Uberlândia, 2015.
15	Educomunicação: a percepção da aceleração social no tempo em cursos de graduação na modalidade à distância	https://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/27/27164/tde-29042022-102002/pt-br.php	SOLEDADE, Roberta Takahashi. Educomunicação: a percepção da aceleração social no tempo em cursos de graduação na modalidade à distância. 2021. Dissertação (Mestrado em Ciências da Comunicação) - Escola de Comunicações e Artes, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2021.
16	Autoria e colaboração de estudantes do ensino fundamental: o blog e a produção da escrita numa perspectiva educacional	https://repositorio.ufpe.br/handle/123456789/13080	SANTOS, Suara Macedo dos. Autoria e colaboração de estudantes do ensino fundamental: o blog e a produção da escrita numa perspectiva educacional. Dissertações de Mestrado - Educação Matemática e Tecnológica.
17	Podcasts no Museu do Cotidiano [manuscrito] : um estudo sobre conteúdos sonoros e diálogos abertos	https://repositorio.ufmg.br/handle/1843/30469	Teófilo, Marcela de Queiroz. Podcasts no Museu do Cotidiano [manuscrito] : um estudo sobre conteúdos sonoros e diálogos abertos / Marcela de Queiroz Teófilo. - Belo Horizonte, 2019. Dissertação -- (Mestrado) - Universidade Federal de Minas Gerais, Faculdade de Educação.
18	Educomunicação, mídias digitais e cidadania: apropriações de oficinas	http://www.repositorio.iesuita.org.br/handle/UN	Saggin, Livia Freo. Educomunicação, mídias digitais e cidadania: apropriações de oficinas

	educativas por jovens da vila diehl na produção do blog semeando ideias	ISINOS/5245	educativas por jovens da vila Diehl na produção do blog semeando ideias.
19	Educomunicação, inovação e práticas de difusão do conhecimento: saberes, fazeres e interfaces na Academia Baiana de Educação	https://repositorio.ufba.br/handle/ri/36956	Souza, Amilton Alves de. Educomunicação, inovação e práticas de difusão do conhecimento: saberes, fazeres e interfaces na Academia Baiana de Educação.
20	Formação do professor de educação infantil: mediação das tecnologias digitais da informação e comunicação (TDIC's) na perspectiva da educação	https://repositorio.ufu.br/handle/123456789/35083	Junqueira, Cinthia Faria. FORMAÇÃO DO PROFESSOR DE EDUCAÇÃO INFANTIL: MEDIAÇÃO DAS TECNOLOGIAS DIGITAIS DA INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO (TDIC'S) NA PERSPECTIVA DA EDUCOMUNICAÇÃO / Cinthia Faria Junqueira. - 2022.
21	Interlocução entre escola e família: aplicativo em dispositivo móvel como proposta de mediação para um ambiente de comunicação, interação e colaboração	https://repositorio.ufsm.br/handle/1/30188	Dallanora, Geferson Durigon. Interlocução entre escola e família: aplicativo em dispositivo móvel como proposta de mediação para um ambiente de comunicação, interação e colaboração.
22	Recursos educacionais abertos: estudo de caso da Editora Aberta EduMIX –PE/UFSM	https://repositorio.ufsm.br/handle/1/18642	Scremin, Raquel. Recursos educacionais abertos: estudo de caso da Editora Aberta EduMIX –PE/UFSM.
23	Espaços não formais de educação : Youtube como ferramenta de apoio à educação formal	https://ri.ufmt.br/handle/1/3483	MOURO, Mariana Cristina. Espaços não formais de educação: Youtube como ferramenta de apoio à educação formal. 2020. 99 f. Dissertação (Mestrado em Estudos de Cultura Contemporânea) - Universidade Federal de Mato Grosso, Faculdade de Comunicação e Artes, Cuiabá, 2020.
24	A Importância das TICS e da Educação como Processo Comunicacional Dialógico no Ensino Superior: um Estudo da Universidade Estadual de Mato Grosso do Sul	http://tede.metodista.br/spui/handle/tede/1465	REIS, ANA TEREZA VENDRAMINI. A IMPORTÂNCIA DAS TICS E DA EDUCAÇÃO COMO PROCESSO COMUNICACIONAL DIALÓGICO NO ENSINO SUPERIOR: Um Estudo da Universidade Estadual de Mato Grosso do Sul. 2016. [161f]. Tese (Comunicação Social) - Universidade Metodista de São Paulo, [São Bernardo do Campo] .
25	Edublog, uma estratégia pedagógica : sequência didática para a produção autoral de alunos(as) do ensino médio	https://acervodigital.ufpr.br/handle/1884/40496	Souza, Maria de Cássia Araújo e. Edublog, uma estratégia pedagógica : sequência didática para a produção autoral de alunos(as) do ensino médio.
26	Mediação tecnológica na educação: conceitos e aplicações	https://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/27/27154/tde-27042009-115431/pt-br.php	CONSANI, Marciel Aparecido. Mediação tecnológica na educação: conceitos e aplicações. 2008. Tese (Doutorado em Interfaces Sociais da Comunicação) - Escola de Comunicações e Artes, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2008.
27	Vídeo digital na educação: aplicação da narrativa audiovisual	https://repositorio.unica.br/Acervo/Detail/446165	SOUZA, Karla Isabel de. Vídeo digital na educação: aplicação da narrativa audiovisual. 2009. 251 p. Tese (doutorado) - Universidade Estadual de Campinas, Faculdade de Educação, Campinas, SP.
28	Mídia e Educação: os Desafios Cotidianos Entre a Prática de Ensino e o Discurso Político de	https://app.uff.br/riuff/handle/1/16740	SANTOS, Felipe Aluisio da Silva. Mídia e educação: os desafios cotidianos entre a prática de ensino e o discurso político de inclusão digital.

	Inclusão Digital		2020. 156f. Dissertação (Mestrado em Mídia e Cotidiano)- Universidade Federal Fluminense, Niterói, RJ, 2020.
29	Tecnologias da informação e comunicação (TICs) na educação: professores - mediadores - mentores	https://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/27/27161/tde-12032013-161611/pt-br.php	BARROS, Thaís Helena de Camargo. Tecnologias da informação e comunicação (TICs) na educação: professores - mediadores - mentores. 2011. Dissertação (Mestrado em Meios e Processos Audiovisuais) - Escola de Comunicações e Artes, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2011.
30	O impacto do paradigma educacional na formação do tutor online: um estudo de caso do programa mídias na educação	https://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/27/27154/tde-20052013-154844/pt-br.php	OLIVEIRA, Carolina Boros Motta de. O impacto do paradigma educacional na formação do tutor online: um estudo de caso do programa mídias na educação. 2012. Dissertação (Mestrado em Interfaces Sociais da Comunicação) - Escola de Comunicações e Artes, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2012.
31	A pesquisa nos grupos de pesquisa: cibernética pedagógica - laboratório de linguagens digitais - LLD	https://teses.usp.br/teses/disponiveis/27/27154/tde-17122011-152436/pt-br.php	FÉLIX, Edilaine Heleodoro. A pesquisa nos grupos de pesquisa: cibernética pedagógica - laboratório de linguagens digitais - LLD. 2011. Dissertação (Mestrado em Interfaces Sociais da Comunicação) - Escola de Comunicações e Artes, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2011.
32	Perspectivas da gestão escolar sobre mídias e TDIC: uma análise a partir de duas escolas municipais de ensino fundamental em São Paulo	https://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/27/27164/tde-29112022-120808/pt-br.php	LUZ-CARVALHO, Tatiana Garcia. Perspectivas da gestão escolar sobre mídias e TDIC: uma análise a partir de duas escolas municipais de ensino fundamental em São Paulo. 2022. Dissertação (Mestrado em Ciências da Comunicação) - Escola de Comunicações e Artes, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2022.
33	Do "analógico" ao digital : um estudo sobre o Projeto Ler e Pensar à luz dos pressupostos teóricos do pensamento complexo	https://acervodigital.ufpr.br/handle/1884/72187	Borges, Ana Gabriela Simões. Do "analógico" ao digital : um estudo sobre o Projeto Ler e Pensar à luz dos pressupostos teóricos do pensamento complexo.
34	Desafios da docência na cultura digital: a experiência de professores de tecnologia na rede municipal de Florianópolis	https://repositorio.ufsc.br/handle/123456789/215913	Coutinho, Lídia Miranda. Desafios da docência na cultura digital: a experiência de professores de tecnologia na rede municipal de Florianópolis.
35	Comunicação ambiental e cibercultura: um estudo sobre blog ambiental e experiência de jornalismo-ambiental-universitário	https://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/91/91131/tde-11072012-093911/pt-br.php	OLIVEIRA JUNIOR, Marcio Cordeiro. Comunicação ambiental e cibercultura: um estudo sobre blog ambiental e experiência de jornalismo-ambiental-universitário. 2012. Dissertação (Mestrado em Ecologia Aplicada) - Ecologia de Agroecossistemas, Universidade de São Paulo, Piracicaba, 2012.
36	Comunicação e literacia digital na internet: estudo etnográfico e análise exploratória de dados do Programa de Inclusão Digital AcessoSP - POnline	https://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/27/27154/tde-16062010-110410/pt-br.php	CAPOBLANCO, Ligia. Comunicação e literacia digital na internet: estudo etnográfico e análise exploratória de dados do Programa de Inclusão Digital AcessoSP - POnline. 2010. Dissertação (Mestrado em Interfaces Sociais da Comunicação) - Escola de Comunicações e Artes, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2010.

37	A educação na televisão interativa: ensino e aprendizagem cognitivos na migração digital	https://tede2.pucsp.br/handle/handle/19525	Alonso, Renato Almada. A educação na televisão interativa: ensino e aprendizagem cognitivos na migração digital. 2016. 151 f. Tese (Doutorado em Tecnologias da Inteligência e Design Digital) - Programa de Estudos Pós-Graduados em Tecnologias da Inteligência e Design Digital, Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2016.
38	A mídia digital e a relação com a criança da educação infantil: percepções dos professores sobre interatividade e processos comunicacionais	https://tede.utp.br/jspui/handle/tede/1408	Novak, Emilene da Conceição. A mídia digital e a relação com a criança da educação infantil: percepções dos professores sobre interatividade e processos comunicacionais. 2014. 111 f. Dissertação (Mestrado em Comunicação e Linguagens) - Universidade Tuiuti do Paraná, Curitiba, 2014.
39	A blogosfera radical: ação educacional dos blogueiros sujos	https://repositorio.ufba.br/handle/ri/17750	Rocha-Ramos, Márcilio. A blogosfera radical : ação educacional dos blogueiros 'sujos' / Márcilio Rocha-Ramos. – 2014.
40	O uso de tecnologias digitais na produção de gêneros textuais jornalísticos por estudantes	https://repositorio.utfpr.edu.br/jspui/handle/1/1912	RIBEIRO, Daniel José. O uso de tecnologias digitais na produção de gêneros textuais jornalísticos por estudantes. 2016. 56 f. Dissertação (Mestrado em Ensino de Ciências Humanas, Sociais e da Natureza) - Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Londrina, 2016.
41	Educomunicação: integração midiática da rádio El Chasque na comunidade Cerro Pelado, Uruguai	https://repositorio.ufsm.br/handle/1/8930	Pauli, Eduardo. Educomunicação: integração midiática da rádio El Chasque na comunidade Cerro Pelado, Uruguai.
42	E-book Hiperlink: catálogo de ferramentas digitais como estratégia didática para a educação básica	https://repositorio.ufu.br/handle/123456789/27248	SANTOS, Marcelo Silva. E-book Hiperlink: catálogo de ferramentas digitais como estratégia didática para a educação básica. 2019. 83 f. Dissertação (Mestrado Profissional em Tecnologias, Comunicação e Educação) - Universidade Federal de Uberlândia, Uberlândia. 2019.
43	A educação em tempos de mobilidade tecnológica na Amazônia: o ensino superior público de Roraima e os processos de inovação	https://tede.ufam.edu.br/handle/tede/9799	GOMES, Sandra Maria de Moraes. A educação em tempos de mobilidade tecnológica na Amazônia: o ensino superior público de Roraima e os processos de inovação. 2023. 288 f. Tese (Doutorado em Educação na Amazônia) - Universidade Federal do Amazonas, Boa Vista, 2023.
44	Relações dialógicas no processo de educação : análise em uma rede social na internet.	https://repositorio.ufu.br/handle/123456789/17476	SILVA, Danilo Fonseca. Relações dialógicas no processo de educação : análise em uma rede social na internet. 2015. 132 f. Dissertação (Mestrado em Ciências Humanas) - Universidade Federal de Uberlândia, Uberlândia, 2015.
45	Educomunicação & mídia radical: uma pedagogia revolucionária com as tecnologias da informação e da comunicação	https://repositorio.ufba.br/handle/ri/11902	RAMOS, Márcilio Rocha. Educomunicação & Mídia Radical: uma pedagogia revolucionária com as tecnologias da Informação e da Comunicação. 2005.
Artigos			

	Título	Link	Citação
1	A inserção da educomunicação digital na educação básica	https://eventos.set.edu.br/simeduc/article/view/8547/2853	Nonato, A. C. M., Reis, R., & Paixão, P. B. S. (2017). A inserção da educomunicação digital na educação básica. Simpósio Internacional De Educação E Comunicação - SIMEDUC, (8).
2	Cultura digital e a educomunicação como novo paradigma educacional.	https://repositorio.fgv.br/server/api/core/bitstreams/3d343206-5ae1-4415-8530-9186105cb86e/content	Viana, Claudemir Edson; Mello, Luci Ferraz de. Cultura digital e a educomunicação como novo paradigma educacional.
3	Educomunicação e comunicação digital para público em idade pré-escolar: um ensaio sobre os usos da internet via dispositivos móveis por crianças com base em análise de uso do App YouTube Kids	https://periodicos.ufes.br/sala206/article/view/17313/11872	Streck, Melissa. Educomunicação e comunicação digital para público em idade pré-escolar: um ensaio sobre os usos da internet via dispositivos móveis por crianças com base em análise de uso do App YouTube Kids. Revista de Audiovisual Sala 206, Vitória-ES, n. 6, jul. 2017 174.
4	Cultura Digital na Educação Básica: Usos da Educomunicação em Políticas Públicas na Região Metropolitana de Salvador	https://portalrevistas.uces.br/index.php/RCEUCB/article/view/11184/7085	Santos, G. S. Couto, E. S., Ficoesco, V. S. (2020). CULTURA DIGITAL NA EDUCAÇÃO BÁSICA: USOS DA EDUCOMUNICAÇÃO EM POLÍTICAS PÚBLICAS NA REGIÃO METROPOLITANA DE SALVADOR. Comunicologia - Revista De Comunicação Da Universidade Católica De Brasília, 13(1), 17 - 30.
5	Educomunicação: em torno da técnica e da cultura	https://www.eca.usp.br/acervo/producao-academica/002657625.pdf	Citelli, Adilson. Educomunicação: em torno da técnica e da cultura. Intercom – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação. XXXVII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação – Foz do Iguaçu, PR – 2 a 5/9/2014.
6	Anais [do] IV Congresso Ibero-Americano de Humanidades, Ciências e Educação [recurso eletrônico] : desafios contemporâneos das sociedades Ibero-Americanas. GT29: Educação, Educomunicação, Tecnologias e Cultura Digital.	https://periodicos.unesc.net/ojs/index.php/congressoeducacao/article/view/7001/5911	Congresso Ibero-Americano de Humanidades, Ciências e Educação (4. : 2021 : Criciúma, SC). Anais [do] IV Congresso Ibero-Americano de Humanidades, Ciências e Educação [recurso eletrônico] : desafios contemporâneos das sociedades Ibero-Americanas, 23 a 27 de agosto de 2021. –Criciúma, SC : UNESC, 2021.
7	Tecnocultura e educomunicação	https://www.eca.usp.br/acervo/producao-academica/002740143.pdf	CITELLI, Adilson. Tecnocultura e Educomunicação. Rizoma, Santa Cruz do Sul, v. 3, n. 2, p. 63-75, 2015.
8	Educação Midiática, Educomunicação e Formação Docente: Parâmetros dos Últimos 20 anos de Pesquisas nas Bases Scielo e Scopus	https://www.scielo.br/j/edur/a/PTmkB4VpY9bGvtZd6ggJ8Wi/?lang=pt	CORTES, T. P. B. B.; MARTINS, A. O.; SOUZA, C. H. M. Educação Midiática, Educomunicação e Formação Docente: Parâmetros dos Últimos 20 Anos de Pesquisas nas Bases SciELO e Scopus. Educação em Revista, 2018, v. 34.
9	Educomunicação na Cultura Digital: Desafios e perspectivas na formação pastoral	https://itesp.emnuvens.com.br/espacos/article/view/126/65	CORAZZA, H. EDUCOMUNICAÇÃO NA CULTURA DIGITAL.: Desafios e perspectivas na formação pastoral. ESPAÇOS - Revista de Teologia e Cultura, [S. l.], v. 24, n. 1, p. 27-42, 2019.
10	As Contribuições da Literatura Infantil e da Educomunicação para a Construção de Conhecimento e suas	https://www.periodicos.unesc.net/ojs/index.php/criaredu/article/view/5	Ferreira, Luciana Nunes Garcia; Santos, Vanice dos; Dresch, Jaime Farias. As Contribuições da Literatura Infantil e da Educomunicação para a

	Perspectivas na Era Digital	035/4558	Construção de Conhecimento e suas Perspectivas na Era Digital.
11	Enredando a educomunicação com a educação integral : espaços pedagógicos em tempos da cultura digital	https://www.lume.ufrgs.br/bitstream/handle/10183/117509/000967648.pdf?sequence=1&isAllowed=y	Gomes, Leonardo Silveira Maurer. Enredando a educomunicação com a educação integral : espaços pedagógicos em tempos da cultura digital.
12	Educação e Comunicação - Educomunicação e o Letramento Digital	https://portalintercom.org.br/anais/sul2019/resumos/R65-0851-1.pdf	ANDRÉ, Hendryo; Pedroso; Carolina Vilas Boas Alves. Educação e Comunicação - Educomunicação e o Letramento Digital
13	Convergência Digital e “Cultura Participatória”: Paralelos entre a Educomunicação e a Aprendizagem Participativa na Educação a Distância (EaD)	https://www.academia.edu/38936927/Converg%C3%Aancia_Digital_e_Cultura_Participat%C3%B3ria_Paralelos_entre_a_Educomunica%C3%A7%C3%A3o_e_a_Aprendizagem_Participativa_na_Educa%C3%A7%C3%A3o_a_Dist%C3%A2ncia_EaD	Sabbatini, Marcelo. Convergência Digital e “Cultura Participatória”: Paralelos entre a Educomunicação e a Aprendizagem Participativa na Educação a Distância (EaD)
14	Educomunicação: em torno dos diálogos culturais.	https://www.eca.usp.br/acervo/producao-academica/002661821.pdf	Citelli, Adilson. Educomunicação: em torno dos diálogos culturais.
15	Por uma Educomunicação Ciberpopular: Ativismo e Diálogo nas Mídias Digitais	https://sistemas.uft.edu.br/periodicos/index.php/campo/article/view/2752/9312	VENÂNCIO, R. D. O. Por uma Educomunicação Ciberpopular: Ativismo e Diálogo nas Mídias Digitais. Rev. Bras. Educ. Camp., Tocantinópolis, v. 1, n. 2, p. 550-571, 2016.
16	Educomunicação, ou contra a concorrência desleal entre educação e a mídia do espetáculo	https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/5240897.pdf	Fortunato, Ivan; Penteado, Claudio Luis de Camargo. Educomunicação, ou contra a concorrência desleal entre educação e a mídia do espetáculo
17	Educomunicação e redes sociais: caminhos para a cidadania em meio ao esgotamento do diálogo e à escalada de ódio	http://www.uesc.br/editora/livrosdigitais_2017/0620/com_e_edu3.pdf#page=92	Calixto, Douglas. Educomunicação e redes sociais: caminhos para a cidadania em meio ao esgotamento do diálogo e à escalada de ódio.
18	Práticas educativas e interatividade em Comunicação e Educação	http://www.uesc.br/editora/livrosdigitais_2017/0620/com_e_edu3.pdf	NAGAMINI, ELIANA. (org.) Práticas educativas e interatividade em Comunicação e Educação / Eliana Nagamini, organizadora. – Ilhéus, BA: Editus, 2016. 352 p. (Série Comunicação e Educação; v. 3).
19	Educomunicação e alfabetização midiática: ¿tecnología o cultura? ¿entrenamiento o educación?	http://www.scielo.org.co/pdf/pys/n55/0121-2494-pys-55-155.pdf	Narváez, A. (2021). Educomunicación y alfabetización mediática: ¿tecnología o cultura? ¿adiestramiento o educación? Pedagogía y Saberes, (55).
20	Educomunicación y alfabetización digital en comunidades rurales: estudio de caso en Machala	https://www.researchgate.net/publication/376451472_Educomunicacion_y_alfabetizacion_digital_en_comunidades_rurales_estudio_de_caso_en_Machala	GÁLVEZ-PALOMEQUE, Karol Elizabeth et al. Educomunicación y alfabetización digital en comunidades rurales: estudio de caso en Machala

21	Dom Casmurro Digital: Uma Proposta Pedagógica Educomunicativa Digital Casmurro Don: A Educomunicative Pedagogical Proposal	https://seer.faccat.br/index.php/redin/article/view/1495/958	SEEGER, Mariza Gorette; GHISLENI, Taís Steffenello. DOM CASMURRO DIGITAL: UMA PROPOSTA PEDAGÓGICA EDUCOMUNICATIVA DIGITAL CASMURRO DON: A EDUCOMUNICATIVE PEDAGOGICAL PROPOSAL. Redin-Revista Educacional Interdisciplinar, v. 8, n. 1, 2019.
22	Estudos da Educomunicação no IX Simpósio Abciber e Ações de Inclusão Social: Evoluções da Didática e Práticas no Digital	https://abciber.org.br/publicacoes/ltviro3/textos/estudos_da_educomunicacao_no_ix_simposio_abciber_e_acoes_de_inclusao_social.pdf	Forni, Decio Ferreira; Matias, Patricia Carvalho; Lenartovicz, Tiago. Estudos da Educomunicação no IX Simpósio Abciber e Ações de Inclusão Social: Evoluções da Didática e Práticas no Digital
23	A educomunicação contemporânea em um cenário global: quando o desenvolvimento de linguagens para a educação (in)depende da tecnologia.	https://revistarazonypalabra.org/index.php/rvp/article/view/983/986	GRANATO, Mariany; RENÓ, Denis. A educomunicação contemporânea em um cenário global: quando o desenvolvimento de linguagens para a educação (in)depende da tecnologia. Razón y Palabra, [S. l.], v. 21, n. 2_97, p. 65-77, 2017.
24	Hipermídia e Educomunicação: o papel das novas mídias digitais no ensino	https://revistaseletronicas.pucrs.br/index.php/famecos/article/view/9707/7137	BARIANI, Bruna Barbieri. Hipermídia e Educomunicação: o papel das novas mídias digitais no ensino. Sessões do Imaginário, v. 16, n. 25, 2011.
25	Biblioteca em sala de aula: a edição de verbetes da Wikipédia na disciplina Procedimentos de Pesquisa em Educomunicação (2021)	https://congressograduacao.usp.br/wp-content/uploads/2021/08/P106_E.pdf	VIANA, Claudemir Edson e VIANA, Lilian e MADRUGA, Stela do Nascimento. Biblioteca em sala de aula: a edição de verbetes da Wikipédia na disciplina Procedimentos de Pesquisa em Educomunicação. 2021, Anais. São Paulo: Universidade de São Paulo - USP, 2021.
26	Ensino Público, Ciberultura e Educomunicação: o Projeto “Tô Ligado!” e a Transformação de Estudantes em uma Escola em Belém do Pará	https://teste-periodicos.ufac.br/index.php/tropos/article/view/1534/pdf	FIGUEIREDO, Ana Karoline Oliveira; OLIVEIRA, Enderson Geraldo De Souza. ENSINO PÚBLICO, CIBERCULTURA E EDUCOMUNICAÇÃO: O PROJETO “TÔ LIGADO!” E A TRANSFORMAÇÃO DE ESTUDANTES EM UMA ESCOLA EM BELÉM DO PARÁ. TROPÓS: COMUNICAÇÃO, SOCIEDADE E CULTURA (ISSN: 2358-212X), [S. l.], v. 6, n. 2, 2017.
27	Uso de espaços virtuais de comunicação por alunos das licenciaturas em matemática, física e biologia: uma análise no contexto da educomunicação	https://editorarevistas.mackenzie.br/index.php/TDIE/article/view/5894/4255	NUNES, Felipe Otávio; BRENHA, Marina Rito; DE CASTRO, Adriano Monteiro. Uso de espaços virtuais de comunicação por alunos das licenciaturas em matemática, física e biologia: uma análise no contexto da educomunicação. Revista Trilha Digital, v. 1, n. 1, 2013.
28	Cultura infantojuvenil contemporânea na perspectiva da educomunicação: investigações sobre crianças e jovens quanto ao uso de mídias e internet.	https://www.eca.usp.br/acervo/producao-academica/003011377.pdf	VIANA, Claudemir Edson. Cultura infantojuvenil contemporânea na perspectiva da educomunicação: investigações sobre crianças e jovens quanto ao uso de mídias e internet.
29	Redes sociais, educomunicação e linguagem hipermidiática: novas formas e novos espaços de aprendizagem	https://periodicos.fgv.br/revfegonline/article/view/19438/18581	DE MELLO, Luci Ferraz; ASSUMPÇÃO, Cristiana Mattos. Redes sociais, educomunicação e linguagem hipermidiática: novas formas e novos espaços de aprendizagem. Revista FGV Online, v. 2, n. 2, p. 40-57, 2012.

30	Educomunicação e Ciberjornalismo: aproximação e sintonia	https://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/2/27/27154/tde-08052017-110529/pt-br.php	ROMÃO, Lillian Cristina Ribeiro. Educomunicação e participação cidadã de adolescentes e jovens, no Brasil. 2016. Tese de Doutorado. Universidade de São Paulo.
31	Práticas educacionais e multiletramentos: pontos de contato e aplicação na era digital	https://abpeducom.org.br/publicacoes/index.php/portal/catalog/view/2519/733-1	GUIMARÃES, Ana Paula. Práticas educacionais e multiletramentos: pontos de contato e aplicação na era digital. EDUCOMUNICAÇÃO, TRANSFORMAÇÃO SOCIAL E DESENVOLVIMENTO SUSTENTÁVEL, p. 17.
32	Relato de experiências da pesquisa “Usos da internet, redes sociais e inclusão digital” em instituições de educação de Frederico Westphalen	https://www.ufsm.br/ap/uploads/sites/513/2019/05/11-1.pdf	PRATES, Andressa Costa et al. Relato de experiências da pesquisa “Usos da internet, redes sociais e inclusão digital” em instituições de educação de Frederico Westphalen 1.
33	Letramento digital de adultos: Uma experiência extensionista fundamentada em Paulo Freire	https://www.paulofreire.org/download/cadfreire/ana/E-book_Como_Alfabetizar_com_Paulo_Freire_2020.pdf#page=70	SILVA, Cátia Luzia Oliveira da. Letramento digital de adultos: Uma experiência extensionista fundamentada em Paulo Freire. In: Como alfabetizar com Paulo Freire. Org. Janaina M Abreu e Paulo Roberto Padilha. 1. ed. São Paulo: Instituto Paulo Freire, 2020, p. 70,
34	As pesquisas científicas em Educomunicação: uma análise dos artigos de um E-book da ABPEDUCOM e da Revista Comunicação e Educação	https://repositorio.ufpe.br/bitstream/123456789/43018/1/NASCIMENTO%20Aline%20Mayara%20Viana%20do.pdf	NASCIMENTO, Aline Mayara Viana do. As pesquisas científicas em Educomunicação: uma análise dos artigos de um E-book da ABPEDUCOM e da Revista Comunicação e Educação. 2020. Trabalho de Conclusão de Curso (Comunicação Social) - Universidade Federal de Pernambuco, Caruaru, 2020.
35	Educomunicação: blog como estratégia de análise literária.	https://www.fasul.edu.br/projetos/app/webroot/files/control_e_producao/20151024-232444_arquivo.pdf	LAURETH, Jean Michel et al. EDUCOMUNICAÇÃO: BLOG COMO ESTRATÉGIA DE ANÁLISE LITERÁRIA.
36	Arte-educação, educação e artemídia: diálogos na fronteira entre o digital e o sensorial	https://www.eca.usp.br/acervo/producao-academica/003025676.pdf	CONSANI, Marciel. Arte-educação, educação e artemídia: diálogos na fronteira entre o digital e o sensorial. Educomunicação e suas áreas de intervenção: novos paradigmas para o diálogo intercultural, 2017.
37	O sujeito que educa a si próprio: perspectivas epistemológicas da educação em tempos de midiaticização	https://portalintercom.org.br/anais/nordeste2018/resumos/R62-0413-1.pdf	MESSIAS, Cláudio. O sujeito que educa a si próprio: perspectivas epistemológicas da educação em tempos de midiaticização 1.
38	O Letramento e a Inclusão Digital: Experiências Didáticas no Programa Mais Educação	https://revista.institutoparajas.org/index.php/parajas/article/view/115/11	DA SILVA, Jonathan Fachini; FREITAS, Denize Terezinha Leal. O Letramento e a Inclusão Digital: Experiências Didáticas no Programa Mais Educação. Revista Parajás, v. 4, n. 2, p. 82-95, 2022.
39	Educomunicação: o uso de tecnologias digitais nas aulas de ciências naturais e matemática no Cariri Cearense	https://ojs.brazilianjournals.com.br/ojs/index.php/BRJD/article/view/4522/4213	PONTE FILHO, Marcus Henrique Linhares; GOMES, Audaiza Pereira; DE FIGUEIREDO, Joselma Felix. Educomunicação: o uso de tecnologias digitais nas aulas de ciências naturais e matemática no Cariri Cearense. Brazilian Journal of Development, v. 5, n. 11, p. 24471-24485, 2019.

40	Educomunicação e alfabetização midiática: diálogos freireanos na América Latina	http://educa.fcc.org.br/pdf/praxeduc/v16/1809-4309-praxeduc-16-e2116614.pdf	JACKIW, Elizandra; HARACEMIV, Sônia Maria Chaves. Educomunicação e alfabetização midiática: diálogos freireanos na América Latina. Práxis educativa, v. 16, 2021.
41	Educomunicação e Videogames: uma abordagem de interface aplicada para Gestão.	https://www.sbgames.org/sbgames2012/proceedings/papers/gamesforchange/g4c-10.pdf	TUPY, Francisco; SCHWARTZ, Gilson; DE OLIVEIRA, Soares Ismar. Educomunicação e Videogames: uma abordagem de interface aplicada para Gestão. XI SBGames, Brasília–DF, p. 48-54, 2012.
42	Educomunicação: o Meme enquanto gênero textual a ser utilizado na sala de aula	https://revistapandoraasil.com/revista_pandora/letras_83/fillippo_lara_marcela.pdf	MASSARUTO, Filippo Antonio; VALE, L. F.; ALAIMO, Marcela Miquelon. Educomunicação: o Meme enquanto gênero textual a ser utilizado na sala de aula. Revista Pandora Brasil, v. 1, n. 83, p. 11, 2017.
43	EDUCOMUNICAÇÃO E INTERDISCIPLINARIDADE: AS MÍDIAS SOCIAIS E OS MEIOS TECNOLÓGICOS INTEGRANTES AO AMBIENTE ESCOLAR.	https://www.editorarealize.com.br/editora/anais/conedu/2019/TRABALHO_EV127_MD1_SA19_ID11259_23092019220526.pdf	DA FONSECA, Gisely Capitulino. EDUCOMUNICAÇÃO E INTERDISCIPLINARIDADE: AS MÍDIAS SOCIAIS E OS MEIOS TECNOLÓGICOS INTEGRANTES AO AMBIENTE ESCOLAR.
44	Formação em contexto educacional: reflexões sobre uma pesquisa-ação nos centros rurais de inclusão digital.	https://repositorio.ufc.br/bitstream/riufc/47773/1/2017_eve_acssantana.pdf	SANTANA, Ana Carmen de Souza; BORGES NETO, Hermínio. Formação em contexto educacional: reflexões sobre uma pesquisa-ação nos centros rurais de inclusão digital. In: SEMINÁRIO WEB CURRÍCULO, 5., 16-18 out. 2017, São Paulo. Anais... São Paulo: PUC-SP, 2017. p. 940-945.
45	Educomunicação e Alfabetização Midiática e Informacional–AMI: temporalidades, conceitos e práticas.	https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/4615069/mod_resource/content/2/Educomunica%C3%A7%C3%A3o%20e%20alfabetiza%C3%A7%C3%A3o%20midi%C3%A1tica.pdf#page=212	MELECH, Edgard Cesar. Educomunicação e Alfabetização Midiática e Informacional–AMI: temporalidades, conceitos e práticas. In: Educomunicação e alfabetização midiática [recurso eletrônico] : conceitos, práticas e interlocuções / organização Ismar de Oliveira Soares, Claudemir Viana, Jurema Brasil Xavier. – São Paulo, SP : ABPEducom, 2016.
46	Mídia-educação, inclusão digital e comunicação comunitária: espaços de interconexão.	https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/4615069/mod_resource/content/2/Educomunica%C3%A7%C3%A3o%20e%20alfabetiza%C3%A7%C3%A3o%20midi%C3%A1tica.pdf#page=339	Caprino, Mônica Pegurer. Mídia-educação, inclusão digital e comunicação comunitária: espaços de interconexão. In: Educomunicação e alfabetização midiática [recurso eletrônico] : conceitos, práticas e interlocuções / organização Ismar de Oliveira Soares, Claudemir Viana, Jurema Brasil Xavier. – São Paulo, SP : ABPEducom, 2016.
47	Importância da sistematização dos conceitos educomunicação, TIC'S e mídias na organização curricular escolar.	https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/4615069/mod_resource/content/2/Educomunica%C3%A7%C3%A3o%20e%20alfabetiza%C3%A7%C3%A3o%20midi%C3%A1tica.pdf#page=50	Freitas, Janaina Peixoto de; Júnior, José Carlos Ferrari. Importância da sistematização dos conceitos educomunicação, TIC'S e mídias na organização curricular escolar. In: Educomunicação e alfabetização midiática [recurso eletrônico] : conceitos, práticas e interlocuções / organização Ismar de Oliveira Soares, Claudemir Viana, Jurema Brasil Xavier. – São Paulo, SP : ABPEducom, 2016.

48	Do Open Source ao Open Education: Novos conceitos para Educomunicação.	http://www.joaoademar.glix.com.br/ecom.pdf	LIMA, João Ademar de Andrade; LIMA, Verônica Almeida de Oliveira. Do Open Source ao Open Education: Novos conceitos para Educomunicação. Encontro de Comunicação e Mídia. Abril de 2013. Faculdade Cesrei – Campina Grande-PB.
49	A Educomunicação na Ciberultura.	https://portalintercom.org.br/anais/sudeste2015/resumos/R48-0436-1.pdf	DA COSTA, Carina Aparecida Bento; SILVA, Diva Souza. A Educomunicação na Ciberultura. Intercom – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação. XX Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sudeste – Uberlândia - MG – 19 a 21/06/2015.
50	Educomunicação: apontamentos necessários sobre educação virtual.	https://www.jackbranc.com.br/lumen_et_virtus/numero_13/PDF/educocomunicacao_educacao_virtual.pdf	FONTELES, Heinrich. Educomunicação: apontamentos necessários sobre educação virtual. Revista Lumen et virtus. ISBN, p. 2177-2789.
51	EDUCOMUNICAÇÃO E CULTURA DIGITAL.	https://pedrojoaoeditor.es.com.br/2022/wp-content/uploads/2022/01/li-vro-converge3aancias-7ebook-1.pdf#page=147	DA COSTA, Kátia Andréa Silva; SARTORI, Ademilde Silveira. 10. EDUCOMUNICAÇÃO E CULTURA DIGITAL. CONVERGÊNCIAS TECNOLÓGICAS E IMERSIVAS NA EDUCAÇÃO BÁSICA, p. 147.
52	Engajamento digital e social de moradores do bairro Pici a partir da metodologia educacional	https://repositorio.ufc.br/bitstream/riufc/68236/3/2021_tcc_vcsousa.pdf	SOUSA, Vinicius Castelo de. Engajamento digital e social de moradores do bairro Pici a partir da metodologia educacional. 2021. 66 f. TCC (Graduação em Sistemas e Mídias Digitais) - Universidade Federal do Ceará, Fortaleza, 2021.
53	Educomunicação: o uso das redes sociais no processo de ensino e aprendizagem	https://repositorio.ufsm.br/bitstream/handle/1/2582/Linhares_Estefania_Vieira.pdf?sequence=1&isAllowed=y	Linhares, Estefania Vieira. Educomunicação: o uso das redes sociais no processo de ensino e aprendizagem.
54	Ciência e Sociedade: Buscando Caminhos para a Educação Ambiental em Tempos de Comunicação Digital.	https://www.agbbauro.org.br/publicacoes/Reducao2020/Reducao_2e-d-2020-34.pdf	TEIXEIRA, Tabita; BRANDO, F. da R. Ciência e Sociedade: Buscando Caminhos para a Educação Ambiental em Tempos de Comunicação Digital. MAGNONI JÚNIOR, L. et al, p. 602-615.
55	TECNOLOGIAS E POLÍTICAS EM ESPAÇOS PÚBLICOS: EDUCAÇÃO DIGITAL PARA INCLUSÃO SOCIAL.	https://www.editorarealize.com.br/editora/anais/conedu/2018/TRABALHO_EV117_MD1_SA11_ID9765_05092018113141.pdf	DA NÓBREGA RODRIGUES, Nadja; BATISTA, Mércia Rejane Rangel. TECNOLOGIAS E POLÍTICAS EM ESPAÇOS PÚBLICOS: EDUCAÇÃO DIGITAL PARA INCLUSÃO SOCIAL.
56	As crianças e a mídia digital: uma prática educacional para a participação.	http://www.intercom.org.br/papers/regionais/sudeste2008/resumos/R9-0170-1.pdf	FERREIRA, Mayra Fernanda. As crianças e a mídia digital: uma prática educacional para a participação. In: Intercom–Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação XIII Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sudeste. São Paulo. 2008.
57	Comunicação e Educação: Ambientes Virtuais e Televisão Digital.	https://www.researchgate.net/profile/José-Santos-Cruz-2/publication/277891900_Comunicacao	CRUZ, José Anderson Santos et al. Comunicação e Educação: Ambientes Virtuais e Televisão Digital.

		o e Educacao Ambientes Virtuais e Televisao Digital/links/557627c908aeacff1ffe5fe3/Comunicacao-e-Educacao-Ambientes-Virtuais-e-Televisao-Digital.pdf	
58	A Internet como ferramenta de apoio a Educomunicação	https://www.usp.br/nce/wcp/arq/textos/14.pdf	LEÃO, Maria Izabel de Araújo; RODRIGUES, José Manoel. A Internet como ferramenta de apoio à Educomunicação. Núcleo de comunicação e educação da USP, v. 1, 2015.
59	Educomunicação na atualização de docentes do ensino básico: a educação crítica e emancipatória em tempos de cibercultura	https://repositorio.usp.br/directbitstream/b138ce75-216e-41d5-8a7f-5966e212f949/002940876.pdf	VIANA, Claudemir Edson. Educomunicação na atualização de docentes do ensino básico: a educação crítica e emancipatória em tempos de cibercultura. Cadernos de Pesquisa: Pensamento Educacional, v. 14, n. ja/abr. 2019, p. 20-32, 2019. Disponível em: https://www.eca.usp.br/acervo/producao-academica/002940876.pdf . Acesso em: 12 jan. 2024.
60	EDUCAÇÃO PARA INCLUSÃO DIGITAL: RELAÇÕES ENTRE CONTEXTOS, AÇÕES E POLÍTICAS PÚBLICAS.	https://www.editorarealize.com.br/editora/anais/conedu/2017/TRABALHO_EV073_MD1_SA19_ID9770_14102017095155.pdf	DA NÓBREGA RODRIGUES, Nadja; BATISTA, Mércia Rejane R. EDUCAÇÃO PARA INCLUSÃO DIGITAL: RELAÇÕES ENTRE CONTEXTOS, AÇÕES E POLÍTICAS PÚBLICAS.
61	Educomunicação e transmidiação: considerações sobre audiência, protagonismo e ressignificações	https://static.scielo.org/scielobooks/yc8gx/pdf/nagamini-9788574554396.pdf#page=106	MESSIAS, Cláudio. Educomunicação e transmidiação: considerações sobre audiência, protagonismo e ressignificações. Questões teóricas e formação profissional em comunicação e educação, p. 109, 2015.
62	Produção midiática em educomunicação : uma vertente a ser construída.	https://idus.us.es/bitstream/handle/11441/89516/Pages%20from%20978-84-17270-03-2.pdf?sequence=1&isAllowed=v	CONSANI, M.A. (2017). Produção midiática em educomunicação : uma vertente a ser construída. En G. Paramio-Pérez, P.d. Casas-Moreno (Ed.), La educación mediática en entornos digitales. Retos y oportunidades de aprendizaje (20 p) .Sevilla: Egregius
63	Capacitação de professores do ensino fundamental para utilização de recursos tecnológicos de comunicação digital interativa em Sala de Aula:“construindo conhecimento através de atividade prática”.	http://www.portcomintercom.org.br/pdfs/7099790283378684321715020097495276608.pdf	DO AMARAL, Sérgio Ferreira; DE SOUZA, Karla Isabel. Capacitação de professores do ensino fundamental para utilização de recursos tecnológicos de comunicação digital interativa em Sala de Aula:“construindo conhecimento através de atividade prática”.
64	Mídia digital: produção de jornal eletrônico escolar.	https://portalintercom.org.br/anais/nacional2020/resumos/R15-1058-1.pdf	BERALDO, Patrícia. Mídia digital: produção de jornal eletrônico escolar. In: CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO. 2020. p. 1-14.
65	Oficinas educomunicativas na iniciação do aluno de sistemas e mídias digitais à docência.	https://repositorio.ufc.br/bitstream/riufc/56321/1/2016_resumo_eve_ep_santos.pdf	SANTOS, Elizabeth da Paz; NASCIMENTO, Gabriel Coelho; PEQUENO, Mauro Cavalcante. Oficinas educomunicativas na iniciação do aluno de sistemas e mídias digitais à docência. Revista Encontros Universitários da UFC, Fortaleza.

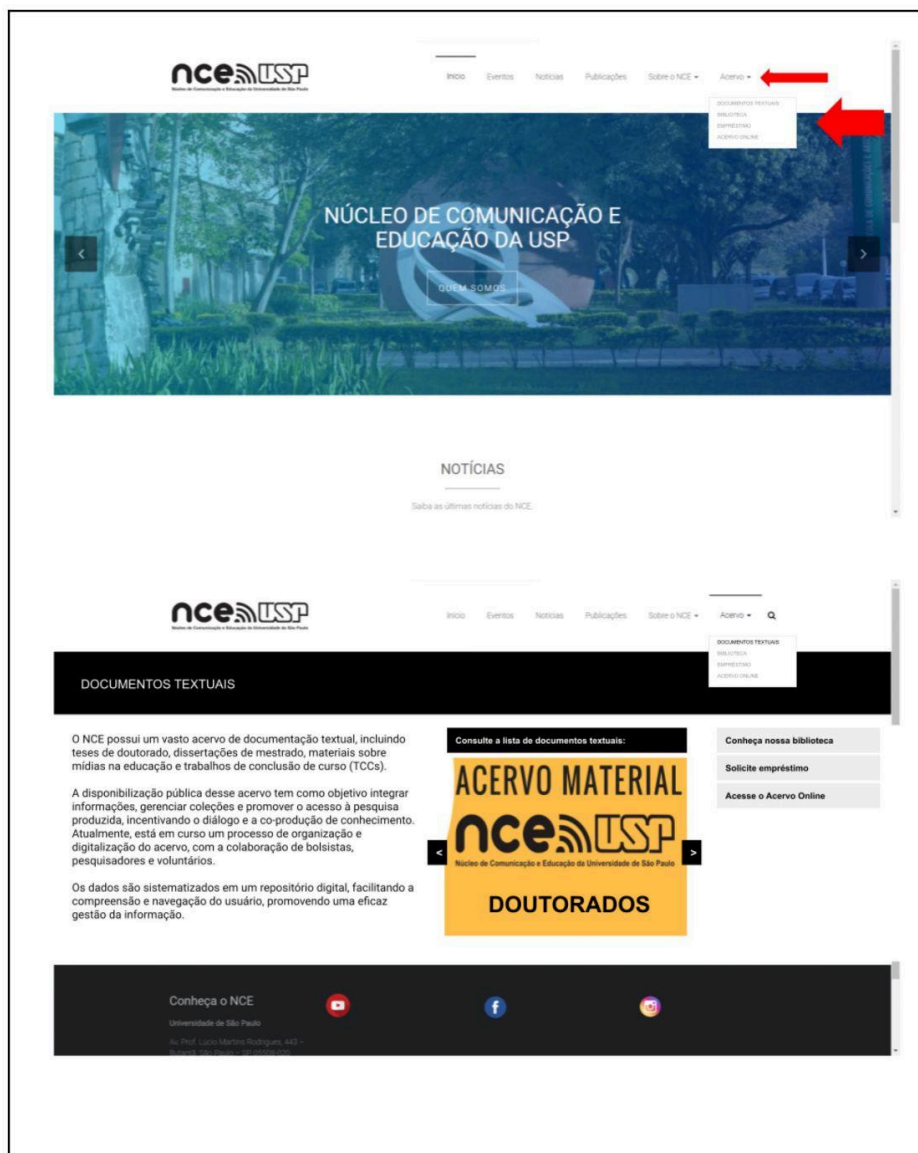
66	Reflexões sobre uma geração nativa digital e o ensino em publicidade.	https://portalintercom.org.br/anais/sul2019/resumos/R65-0858-1.pdf	LOOSE, Ariadni FGF; PETERMANN, Juliana. Reflexões sobre uma geração nativa digital e o ensino em publicidade.
67	Contos digitais como prática educacional no ensino de Literatura.	https://revistadocentes.seduc.ce.gov.br/revistadocentes/article/view/44/26	CUNHA, Ana Nunes; DA SILVA, Cátia Luzia Oliveira; FERREIRA, Laerte Gonzaga. Contos digitais como prática educacional no ensino de Literatura. Revista Docentes, v. 2, n. 2, 2017.
68	La comunicación digital como herramienta educacional en los estudiantes de bachillerato	https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/9111406.pdf	Chica-Pincay, José; Cevallos Jiménez, Evelyn. La comunicación digital como herramienta educacional en los estudiantes de bachillerato. Revista ComHumanitas, ISSN-e 1390-776X, Vol. 14, Nº. 1, 2023 (Ejemplar dedicado a: Reinventar la Comunicación Pospandemia), págs. 1-15
69	A Pedagogia da Autonomia na Cultura dos Algoritmos	https://www.paulofreire.org/download/eadfreiriana/E-book_Como_Alfabetizar_com_Paulo_Freire_2020.pdf	Souza, Cleonilton da Silva. A Pedagogia da Autonomia na Cultura dos Algoritmos. In: Como alfabetizar com Paulo Freire. Org. Janaina M Abreu e Paulo Roberto Padilha. 1. ed. São Paulo: Instituto Paulo Freire, 2020, p. 138.

ANEXO 3

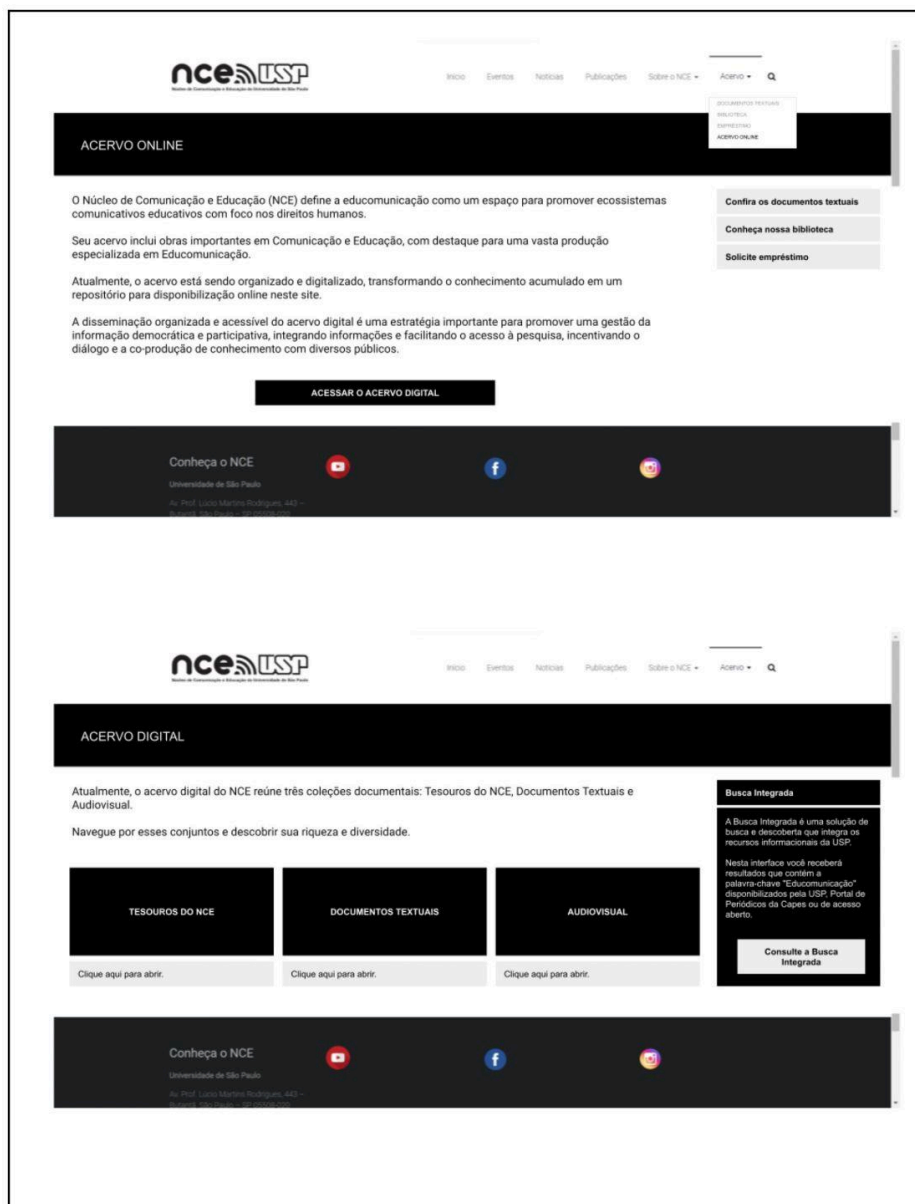
Proposta de revisão da estrutura de páginas e conteúdos da seção “Acervo” do site do NCE, visando melhorias na difusão dos conteúdos digitais, que envolve a criação de 4 (quatro) abas abaixo indicadas:


- (i) Documentos Textuais que abrigará as listas de “doutorado, mestrado, mídias na educação e TCCs”;
- (ii) Biblioteca que abrigará informações e a lista de “livros”;
- (iii) Empréstimo que abrigará informações e contato; e
- (iv) Acervo Online que abrigará o acervo/repositório digital, com conteúdos como “Tesouros do NCE”.

Seguem abaixo a simulação de visualização das alterações propostas de divisão de assuntos / conteúdos na aba “Acervo” do site do NCE:








[Início](#)
[Eventos](#)
[Notícias](#)
[Publicações](#)
[Sobre o NCE](#)
[Acervo](#)

ACERVO DIGITAL

TESOUROS DO NCE

Desenvolvido a partir de intervenção educacional de estudantes da Licenciatura em Educação na disciplina Atividades Acadêmicas, Científicas e Culturais, o projeto permitiu aos participantes a vivência de selecionar exemplares do acervo, discuti-los e transformá-los em material para ser publicados no blog e nas redes sociais.

A partir de agora, periodicamente, vamos publicar em nosso blog o material produzido pelos estudantes sobre os 'Tesouros' descobertos.

São registros de livros, ensaios, monografias, filmes, DVDs e muito mais que agora ganham vida em nosso blog.

[Consulte a Busca Integrada](#)
[Acervo Documentos textuais](#)
[Acervo Audiovisual](#)

TEMPORADA 6

TEMPORADA 5

TEMPORADA 4

TEMPORADA 3




TEMPORADA 2

TEMPORADA 1

Conheça o NCE

Universidade de São Paulo

Av. Prof. Luiz Martins Rodrigues, 442


[Início](#)
[Eventos](#)
[Notícias](#)
[Publicações](#)
[Sobre o NCE](#)
[Acervo](#)

ACERVO DIGITAL

DOCUMENTOS TEXTUAIS

TÍTULO	ANO	NOME DO AUTOR(ES)	INSTITUIÇÃO	LINK DE ACESSO
ESTUDO EM UM AMBIENTE INTERATIVO MEDIADO POR COMPUTADOR BASEADO NA COMBINAÇÃO DA INTERNET E TV A CABO APLICADO NUM PROGRAMA DE CAPACITAÇÃO DE PROFESSORES DE ENSINO FUNDAMENTAL NA UTILIZAÇÃO DAS NOVAS TECNOLOGIAS EM SALA DE AULA	Campinas - 2002	ALVES, Hilana Reis de Arruda	UNICAMP	Clique aqui para abrir.
GESTÃO DA ÉTICA NAS ORGANIZAÇÕES: POSSIBILIDADES AOS PROFESSORES DE ENSINO FUNDAMENTAL NA UTILIZAÇÃO DAS NOVAS TECNOLOGIAS EM SALA DE AULA ORGANIZACIONAL	São Paulo - 2010	AMARAL, Sérgio Ferreira	UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO - USP	Clique aqui para abrir.
AMPLIACIÓN DE LOS PROCESOS COMUNICATIVOS EN LA ENSEÑANZA A DISTANCIA - ANÁLISIS DE TRES MODELOS MEXICANO	Bellaterra - 2000	ANDRADE, Zilda Freitas De	UNIVERSITAT AUTÒNOMA DE BARCELONA	Clique aqui para abrir.
A CIDADANIA NA TVÉ. ANÁLISE DOS PROCESSOS EDUCATIVOS NA TELEVISÃO	São Paulo - 2004	BARBOSA, Silvio Henrique Vieira	UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO - ECA/USP	Clique aqui para abrir.
CIDADANIA: A EDUCAÇÃO QUE PASSA PELA TV BRASILEIRA	São Paulo 2005	BARBOSA, Silvio Henrique Vieira	UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO ECA/USP	Clique aqui para abrir.

[Consulte a Busca Integrada](#)
[Acervo Tesouros do NCE](#)
[Acervo Audiovisual](#)

Conheça o NCE

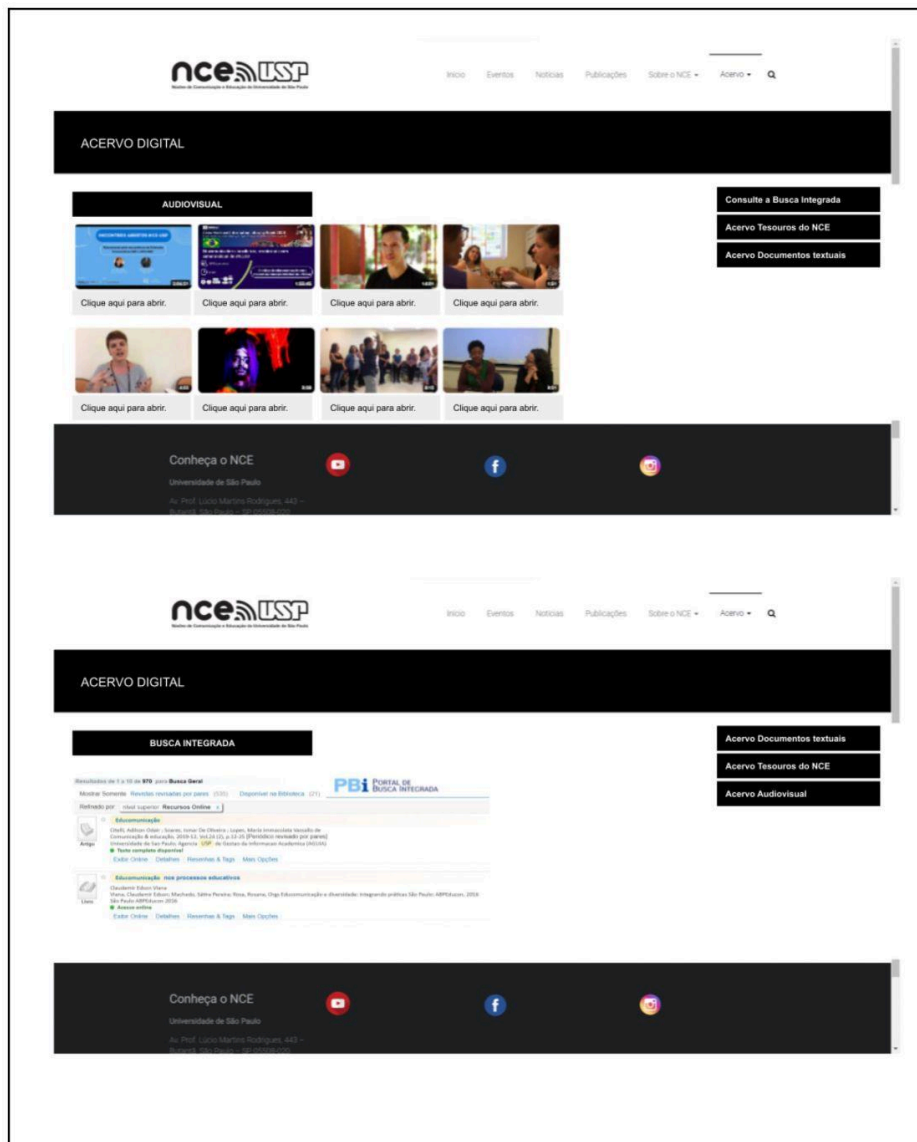
Universidade de São Paulo

Av. Prof. Luiz Martins Rodrigues, 442

Belo Horizonte - Minas Gerais







ANEXO 4

EDUCOMUNICAÇÃO E EDUCAÇÃO MIDIÁTICA NAS PRÁTICAS SOCIAIS E TECNOLÓGICAS PELOS
DIREITOS HUMANOS E DIREITOS DA TERRA

Educom livre: em defesa de recursos tecnológicos com padrões abertos

Prof. Dr. Marciel A. Consani¹
Henrique Inhauser Caldas²
Bruno Daniel Bortoleto³

Introdução

Este artigo nasce de uma discussão que, apesar de “antiga” — uma vez que se arrasta há décadas —, ainda parece muito longe de apresentar respostas satisfatórias: a democratização dos recursos tecnológicos/midiáticos na Educação.

Neste sentido se alinham as trajetórias profissionais e acadêmicas dos autores, cujo foco de interesse comum recai sobre os processos abertos de produção midiática. Tais processos, que abarcam a informatização, digitalização e também a intensificação das práticas contemporâneas de

¹ Doutor em Ciência da Comunicação pela Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo (ECA-USP, 2008), professor do curso de Licenciatura em Educomunicação do Departamento de Comunicação e Artes (CCA) da ECA/USP e do PROLAM/USP. E-mail mconsani@usp.br.

² Graduando do curso de Licenciatura em Educomunicação pela ECA USP. E-mail henrique.inhauser@usp.br.

³ Graduando do curso de Licenciatura em Educomunicação pela ECA USP. E-mail bbortoleto@usp.br.

EDUCOMUNICAÇÃO E EDUCAÇÃO MIDIÁTICA NAS PRÁTICAS SOCIAIS E TECNOLÓGICAS PELOS
DIREITOS HUMANOS E DIREITOS DA TERRA

sociabilidade em rede tornam urgente pautar a discussão sobre os recursos tecnológicos abertos na perspectiva da práxis educ comunicativa.

A potência desse debate se evidencia, retrospectivamente, nos relatos das práticas empregadas na formação de educ comunicadores na Licenciatura do CCA-ECA/USP. Já numa perspectiva projetiva, já podemos delinear perspectivas viáveis para o trabalho dos educ comunicadores as quais demandam a escolha de soluções efetivas e consolidadas nas práticas educ comunicativas em todos os contextos — formais, não formais e informais — onde têm lugar a educação popular.

Dada a especificidade da questão abordada, nos ocuparemos principalmente dos aspectos técnicos e tecnológicos, que são abordados pela Educomunicação sob a rubrica de “Mediações tecnológicas na educação”.

Nosso texto se divide em três seções principais, sendo a primeira um breve resgate histórico sobre o uso e a defesa dos recursos tecnológicos educacionais abertos e o conceito de “inclusão midiática”. Na sequência, apresentamos o relato de práticas realizadas no âmbito da disciplina “CCA 0303 — Práticas Laboratoriais em Multimídia”, obrigatória na mencionada Licenciatura. A terceira seção expõe as potencialidades dos repositórios digitais de arquivos, bibliotecas e museus, enquanto espaços relevantes para ampliar as formas de interação, intercâmbio e colaboração, em especial nos processos de ensino e aprendizagem, ancorados nos aportes teórico-práticos da Educomunicação. Ao final, teceremos algumas considerações a título de conclusão de nossas reflexões preliminares.

1. A liberdade não tem preço, mas tem custos

No âmbito deste artigo, empregaremos de forma um tanto indistinta denominações diversas que se aplicam aos recursos tecnológicos compartilhados. Este debate não é novo, mas se mostrou

particularmente relevante na virada do século XX para o XXI, período coincidente com o advento da *WWW* (*World Wide Web*), isto é, da interface visual que possibilitou o acesso dos usuários domésticos ao então quase desconhecido território do ciberespaço (CASTELLS, 2003).

1.1. Recursos Livres, Abertos e Democráticos: o que alcançamos e o que ainda buscamos?

Os padrões abertos aplicados aos códigos, protocolos e até mesmo a dispositivos de hardware se constituíram no substrato técnico livremente compartilhado que viabilizou a própria existência da Internet.

A Internet não teve origem no mundo dos negócios. Era uma tecnologia ousada demais, um projeto caro demais, e uma iniciativa arriscada demais para ser assumida por organizações voltadas para o lucro. Isso foi particularmente verdadeiro na década de 1960, numa época em que as grandes corporações eram bastante conservadoras em suas estratégias industriais e financeiras, e não se dispunham a arriscar capital e pessoal em tecnologias visionárias (Castelis, 2003, p.24-25).

A adoção de modelos comerciais envolvendo patentes e licenças de uso restrito se impôs como uma nova lógica, à medida em que a microinformática se tornava um ramo bilionário de atividade econômica, porém, os defensores de soluções livres, abertas e/ou gratuitas, não tardaram a reagir fortemente.

Por um lado, no que diz respeito às licenças de uso, os pressupostos do *Copyleft*⁴ passaram a ser defendidos como um marco legal para reafirmar a necessidade de democratização dos códigos, priorizando os

⁴ Princípio defendido pela GNU Foundation que pode ser entendido, com um toque de humor, como “o oposto do Direito de Cópia” (Copyright). Em livre tradução, também pode ser entendido como “deixe copiar”.

direitos públicos da sociedade (GNU.ORG, 2022). Por outro caminho, também houve quem ressaltasse os direitos individuais do consumidor (STALLMAN, 2002) como balizadores da propriedade intelectual, traduzindo uma lógica que não se contrapunha à do capitalismo liberal, mas que, ao contrário, a exacerbava. Nos dias de hoje, a distinção prática que nos interessa, ocorre entre os conceitos de “software livre”, “código aberto” e “recursos educacionais abertos”.

Sem aprofundar outros aspectos mais técnicos, podemos traduzir o termo *Free Software* por “software livre”, isto é, aquele que respeita a liberdade e o senso de comunidade dos usuários. Grosso modo, isso significa que estes interatores desfrutem das quatro liberdades básicas para (1) executar, (2) copiar e distribuir e (4) estudar, mudar e melhorar o software. Embora o termo “free” também signifique “grátis” no idioma inglês, convencionou-se a ideia de que este conceito é sobre uma questão de liberdade, não de preço.

Com relação ao termo *Open Source* (“código aberto”) que foi popularizado pela *Open Source Initiative* (OSI), ele difere de um software livre por não considerar as quatro liberdades mencionadas. Assim, qualquer licença de software livre é também uma licença de código aberto, embora o contrário não seja necessariamente verdadeiro (OSI, 2007).

Já os Recursos Educacionais Abertos (REA) são definidos como

[...] materiais de ensino, aprendizado e pesquisa em qualquer suporte ou mídia, que estão sob domínio público, ou estão licenciados de maneira aberta, permitindo que sejam utilizados ou adaptados por terceiros. [...] Recursos Educacionais Abertos podem incluir cursos completos, partes de cursos, módulos, livros didáticos, artigos de pesquisa, vídeos, testes, software e qualquer outra ferramenta, material ou técnica que possa apoiar o acesso ao conhecimento (UNESCO, 2011).

EDUCOMUNICAÇÃO E EDUCAÇÃO MIDIÁTICA NAS PRÁTICAS SOCIAIS E TECNOLÓGICAS PELOS
DIREITOS HUMANOS E DIREITOS DA TERRA

Os processos de comunicação, interação, colaboração e fortalecimento da democratização do acesso aberto evidenciam que "o progresso da educação, ciência e cultura é fundamentalmente o de compartilhar informação e de criar novos meios de aprendizagem e conhecimento" (Werthein, 2000).

Dessa forma, a livre circulação dos conhecimentos gerados e utilizados pela sociedade, surge como potente estímulo para a mediação de intervenções tecnológicas na educação, com ênfase aos processos de ensino-aprendizagem.

Tais aspectos oferecem estímulo para a constante aprendizagem e transformação, agindo como salvaguarda da diversidade e garantia da participação ativa dos indivíduos na construção da sociedade na qual eles se inserem.

1.2. Inclusão digital e midiática

No contexto brasileiro, no início dos anos 2000, ainda se pensava na perspectiva da Inclusão Digital enquanto diretriz de políticas públicas, embora se pudesse constatar um aparente conflito de interesses entre o direito privado e o interesse público. Esta concepção colocava como pré-condição garantir o acesso aos serviços digitais *antes* do letramento digital como uma sequência necessária para a obtenção de uma Cidadania Digital (Cassino & Silveira, 2003).

Naqueles tempos de consolidação ainda incipiente da internet em nosso meio, as políticas públicas pela inclusão digital no Brasil encontraram diversos obstáculos para atingir suas metas, tendo conseguido algum êxito apenas junto às escolas, ou melhor, só daquelas que reuniam condições adequadas (cabeamento, estrutura de redes, suporte técnico etc.) e contavam com professores melhor preparados (Mercadante, 2008). Em outras palavras, grandes centros urbanos e regiões mais desenvolvidas registraram avanços muito maiores que os

EDUCOMUNICAÇÃO E EDUCAÇÃO MIDIÁTICA NAS PRÁTICAS SOCIAIS E TECNOLÓGICAS PELOS
DIREITOS HUMANOS E DIREITOS DA TERRA

setores do campo e os estados menos favorecidos, aprofundando a “desigualdade digital”.

Independentemente do contexto adverso, a simples disponibilização dos meios de produzir e circular a informação, sem enxergar as tecnologias digitais como fator de inclusão social, não atende à demanda de incluir “na” e “pela” Mídia. Para tanto, um bom caminho é sistematizar estratégias de produção midiática e incluir no currículo a produção em texto, imagem, áudio e vídeo. Isso tornaria possível contextualizar as mídias digitais nos processos educacionais e propiciar sua apropriação crítica nos espaços de educação.

Neste sentido, entendemos a compreensão da inclusão digital e midiática de forma mais ampla e indissociável da garantia ao direito de seu acesso e utilização livres. Ela se coloca como uma oposição à “exclusão digital” e, alinhada a análises de outros aspectos de nível social, cultural e econômico, nos permite inferir que não será possível eliminar esta última apenas oferecendo acesso aos dispositivos tecnológicos sem garantir sua conexão à Internet, uma vez que as práticas sociais vivenciadas pela cultura digital estabelecem grande influência nos processos de sociabilidade.

Cabe incluir aqui, ainda, a noção de “letramento digital”, que se torna relevante para gestar uma versão ainda mais ampliada da concepção de inclusão, enfatizando seu aspecto midiático, com vistas ao uso efetivo das tecnologias digitais e das estratégias que privilegiem a leitura crítica da mídia e a vivência da mediação tecnológica nos espaços educativos. Esta abordagem é defendida pela UNESCO sob a denominação de “Alfabetização Midiática e Informacional” (Wilson, 2013).

Tais concepções propiciam um debate pertinente e profícuo no âmbito da Educomunicação, particularmente, na esfera da formação dos educadores, bem como nos espaços que colocam a questão da circulação livre de informação, a livre utilização de conteúdos e a

democratização do acesso a determinado acervo digital, tais como os repositórios digitais de arquivos, bibliotecas e museus.

2. EDUCOM é livre (ou deveria ser)

Abordaremos nesta seção a apropriação de ferramentas abertas para a produção midiática no contexto da Licenciatura em Educomunicação da ECA-USP, apontando os desafios de se promover a inclusão digital e midiática na formação de educadores e, também, buscando entender como a Educomunicação se posiciona pelo uso de ferramentas livres em contextos educativos diante do monopólio dos softwares protegidos por licença.

2.1. Ferramentas abertas para Produção Midiática pelo viés educ comunicativo

A multiplicação dos produtores midiáticos na comunicação, apesar de cada vez mais constante com a disseminação da internet, desafia o combate à exclusão digital e midiática, principalmente em contextos não-comerciais e educativos, por conta do acesso desigual a determinados recursos e a necessidade de ações que visem a mediação tecnológica crítica voltada ao letramento digital. Pensando nisso, coloca-se a questão: “como fomentar uma produção midiática que se oriente para a apropriação crítica e gestão democrática das tecnologias de comunicação”?

A proposta que defendemos é a de uma produção midiática orientada pelo viés da práxis educ comunicativa (CONSANI, 2011), a qual prioriza a mediação tecnológica em espaços educativos como escolas, ONGs, coletivos, aparelhos culturais, museus e outros. Alguns dos diferenciais dessa abordagem de produção midiática seriam (1) a superação da apropriação meramente instrumental e comercial das tecnologias de

comunicação, (2) a valorização do processo colaborativo e (3) a ênfase em uma visão crítica a respeito de uma suposta neutralidade inerente ao campo da Comunicação. Assim sendo, uma das alternativas apresentadas para que projetos desse viés se efetivem é a preferência por tecnologias não-proprietárias, aspecto que relataremos a partir de uma vivência desenvolvida em sala de aula⁵ (CALDAS, 2022).

2.2. Relato da experiência na Licenciatura em Educomunicação

Temos como exemplo dessa proposição a vivência de apresentar programas *Open Source* na disciplina Práticas Laboratoriais em Multimídia da Licenciatura em Educomunicação da ECA/USP⁶, que se dá pelas ferramentas *Scribus*⁷ e *GIMP*⁸ para editoração, e *Audacity*⁹ para a edição de áudio. A produção gráfica e de áudio têm conquistado expressivo espaço entre educadores, os quais vêm expandindo

⁵ A vivência em sala de aula, e as observações decorrentes dela que serão apresentadas neste texto, aconteceu a partir de um projeto de Iniciação Científica desenvolvido via programa Programa Institucional de Bolsas de Iniciação Científica (PIBIC) sem bolsa, da Universidade de São Paulo, entre setembro de 2021 e 2022, denominado “O uso de estratégias e técnicas do Design em projetos de Educomunicação: Contradições e contribuições para produção midiática”, realizado por Henrique I. Caldas e orientado por Marciel A. Consani.

⁶ Disciplina CCA0303-Práticas Laboratoriais em Multimídia, oferecida no primeiro semestre da Licenciatura em Educomunicação da ECA/USP. Disponível em: <https://uspdigital.usp.br/jupiterweb/obterDisciplina?sgldis=CCA0303&codcur=27570&codhab=4>.

⁷ O Scribus é um software de editoração eletrônica gratuito e de código aberto disponível para a maioria dos sistemas operacionais de desktop. Ele é projetado para layout, composição e preparação de arquivos para equipamentos de configuração de imagem de qualidade profissional. Disponível em: <https://www.scribus.net/>.

⁸ O GIMP é um programa de código aberto voltado principalmente para criação e edição de imagens raster (pixel), e em menor escala também para desenho vetorial. Disponível em: <https://www.gimp.org/>.

⁹ O Audacity é um software livre de edição digital de áudio disponível principalmente nas plataformas: Windows, Linux e Mac e ainda em outros Sistemas Operacionais.

EDUCOMUNICAÇÃO E EDUCAÇÃO MIDIÁTICA NAS PRÁTICAS SOCIAIS E TECNOLÓGICAS PELOS DIREITOS HUMANOS E DIREITOS DA TERRA

suas possibilidades de mediação coletiva por meio de diversos formatos de comunicação, tais como capas de disco (Figura 1), Fotonovelas (Figura 2), revistas (Figura 3), postagens para redes sociais, podcasts e outros, o que os desafia a lidar com as tendências de comunicação em uma perspectiva crítica.

A relevância da apresentação das opções *Open Source* na Licenciatura em Educomunicação é, sobretudo, a de questionar a preponderância da intenção comercial e da experiência individual sobre a democratização de recursos na produção midiática coletiva/colaborativa. Nesse caso, o foco recai em priorizar ferramentas que façam sentido em situações educativas e colaborativas, preparando futuros docentes para atuar em contextos nos quais as ferramentas restritas (e pagas) como a Suíte *Adobe*¹⁰, não chegam, assim como debater essa apropriação para construir um senso crítico em vivências de produção midiática.

Dentre os desafios do uso de softwares *Open Source*, podemos citar, como exemplos, sua baixa popularidade, uma vez que a maioria do público com repertório de produção midiática não foi apresentado a essas opções em sua formação anterior; a dificuldade de usuários que não nasceram em um contexto digital em lidar com as interfaces e conceitos dessas tecnologias e a dificuldade em superar uma “cultura de consumo” em prol de uma postura autônoma enquanto produtores, reduzindo as barreiras impostas pela desigualdade socioeconômica.

Como já mencionado, a partir de uma pesquisa em campo, junto à Licenciatura durante o primeiro semestre de 2022, realizamos entrevistas para conhecer a visão de alguns discentes sobre as propostas de produção midiática pautadas no viés educ comunicativo e o uso das

¹⁰ Adobe Inc. é uma multinacional norte-americana que desenvolve softwares licenciados de forma fechada e paga, os quais são voltados para produção midiática, como editores gráficos, de audiovisual, e web. Seus produtos são largamente priorizados no mercado de trabalho, e geralmente abordados em escolas técnicas e instituições de ensino superior que formam profissionais da comunicação. Disponível em: <https://www.adobe.com/br/>.

ferramentas de criação. Transcrevemos a seguir, aportes que consideramos mais significativos:

Me chamou a atenção conhecer outras plataformas que não tinha acesso, porque na minha outra experiência de disciplina sobre Design eu só fui apresentada à softwares que eram pagos, então sempre precisei aprender essas ferramentas com a visão que depois vou ao mercado e vão exigí-las. (...) Não usava o Canva com tanta frequência, não tinha noção que algumas coisas eram tão simples de serem realizadas. [...] Se a pessoa tem um celular, e sei que nem todo mundo tem, instala o aplicativo, e consegue se comunicar com mais clareza em um contexto onde todos se comunicam digitalmente, acho que tem uma possibilidade de modificar o contexto que ela tá inserida (informação verbal). (Depoente 1, 2022)¹¹

Nesse depoimento, evidenciou-se como um profissional experiente em produção midiática habituado com softwares da *Adobe*, uma vez apresentado o debate sobre as ferramentas e suas licenças, demonstra interesse em conhecer outras opções. Porém, sua nítida preferência pelo *Canva*¹², — recurso gratuito, mas não livre — sinaliza uma lacuna nas opções *Open Source* apresentadas, uma vez que menciona a possibilidade de uso em telefones celulares, vantagem que ganha destaque quando se pensa na predominância de acesso desse dispositivo em relação a computadores por crianças e adolescentes de diferentes classes sociais¹³.

¹¹ Informação fornecida por Depoente 1 durante entrevista para o mencionado projeto de iniciação científica realizado pelo autor. São Paulo, 2022.

¹² Canva é uma plataforma online de design gráfico, disponível para uso gratuito com recursos básicos e por assinatura paga para uso dos recursos avançados, que permite a criação de materiais para mídia social, apresentações, infográficos, pôsteres e outros conteúdos visuais. Disponível em: https://www.canva.com/pt_br/.

¹³ O relatório Tic Kids Online Brasil 2021 (CETIC-BR, 2022) sobre o uso da Internet por crianças e adolescentes no Brasil, aponta que, cerca de 91% das crianças e dos

EDUCOMUNICAÇÃO E EDUCAÇÃO MIDIÁTICA NAS PRÁTICAS SOCIAIS E TECNOLÓGICAS PELOS
DIREITOS HUMANOS E DIREITOS DA TERRA

Não ter o uso das ferramentas (em laboratório) foi o que complicou muito, das pessoas não saberem mexer ou quais dúvidas teriam, como nessa última atividade do áudio [...] eu senti em amigos meus, mais velhos, que falavam "onde coloca isso?", ou "como baixo som?", e eu acho que realmente faltou essa parte que é ter contato com as ferramentas pra saber quais dúvidas teriam com ela, até para ensinar. Se eu fosse uma professora de artes acho que não conseguiria ainda ensinar o Audacity para meus alunos. (...) Por exemplo a revista, uma pessoa ficou super sobrecarregada no design porque sabia mexer no Indesign. (Depoente 2, 2022)¹⁴

A habilidade para manuseio das plataformas se reflete na fala de um segundo depoente, que menciona diferentes percepções sobre o *Audacity* de acordo com a faixa etária, justificando esse aspecto como razão da dificuldade de alguns com a ferramenta. Portanto, apesar de valorizarem as opções livres, em alguns, casos ainda recorrem aos programas de seu repertório prévio, como o *Adobe Indesign*.

Eu dou aula, além de tecnologia, de maker, e a gente tinha um trabalho sobre espécies em extinção com o sétimo ano, e tinham que montar uma ficha explicando, qual animal é esse, porque está extinto... e depois fazer um cartaz sobre. [...] O mais importante desse trabalho era o que eles (alunos) fariam no Canva depois. [...] Eu usava 10% do Canva, e depois da disciplina percebi que o buraco é muito mais embaixo. (Depoente 3, 2022)¹⁵

O último depoimento aqui transcrito demonstra como, apesar da falta de formação prévia para a mediação tecnológica, a apropriação de

adolescentes de 9 a 17 anos viviam em domicílios com acesso à Internet. Porém, parte de seu uso ainda é restrito ao telefone celular (47%), principalmente nas classes D e E.

¹⁴ Informação do Depoente 2 dada por entrevista ao projeto de iniciação científica do autor. São Paulo, 2022.

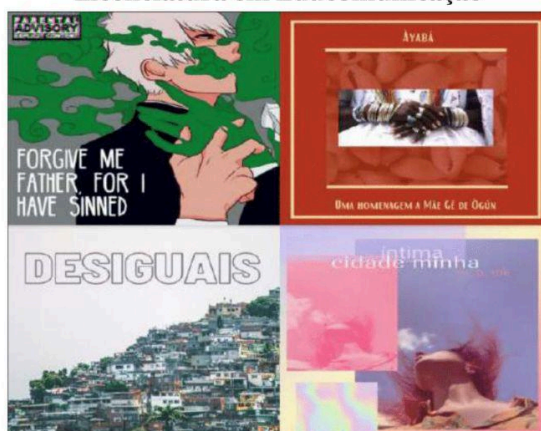
¹⁵ Informação do Depoente 3 dada por entrevista ao projeto de iniciação científica do autor. São Paulo, 2022.

EDUCOMUNICAÇÃO E EDUCAÇÃO MIDIÁTICA NAS PRÁTICAS SOCIAIS E TECNOLÓGICAS PELOS DIREITOS HUMANOS E DIREITOS DA TERRA

ferramentas de produção midiática já têm lugar no ambiente escolar, mesmo quando essas não são ideais para o uso em contextos pedagógicos, tais como o mencionado *Canva*.

Mesmo com as limitações impostas pelos dilemas anteriormente mencionados, foi possível fazer uma defesa do uso de softwares livres por meio de oficinas, apresentando aspectos técnicos e éticos envolvidos na comparação entre uso de softwares livres ou restritos. A diversidade de perfis e repertórios dos discentes no contexto da Licenciatura da Educomunicação, que conta com diferentes recortes etários, raciais, sociais, de gênero, e de domínio instrumental de ferramentas midiáticas, se refletiu, em nossa análise, no desenvolvimento de produtos midiáticos com temas, estéticas e formas de se comunicar plurais e engajadoras. A seguir, exemplificamos alguns produtos midiáticos resultantes das vivências em sala de aula:

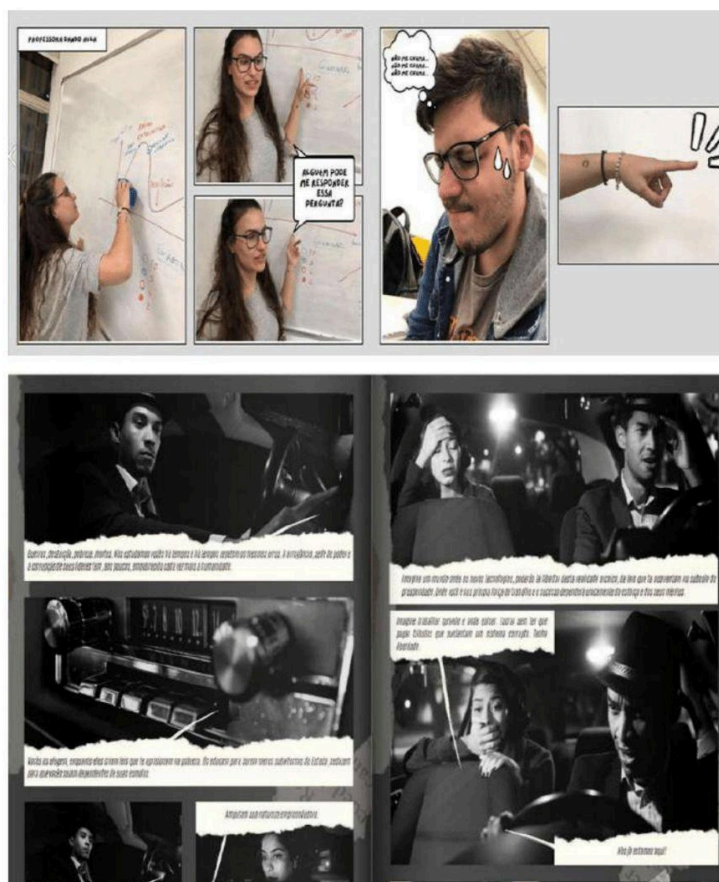
Figura 1 — Capas de disco produzidas por discentes da Licenciatura em Educomunicação



Fonte: Acervo do autor (2022).

EDUCOMUNICAÇÃO E EDUCAÇÃO MIDIÁTICA NAS PRÁTICAS SOCIAIS E TECNOLÓGICAS PELOS
DIREITOS HUMANOS E DIREITOS DA TERRA

**Figura 2 — Fotonovelas produzidas por discentes da
Licenciatura em Educomunicação**



Fonte: Acervo do autor (2022).

EDUCOMUNICAÇÃO E EDUCAÇÃO MIDIÁTICA NAS PRÁTICAS SOCIAIS E TECNOLÓGICAS PELOS DIREITOS HUMANOS E DIREITOS DA TERRA

Por fim, outro aspecto que chamou atenção foram as diferentes soluções encontradas pelos estudantes para incluir mídias visuais em suas composições. Enquanto alguns produtos gráficos se beneficiaram da presença de fotógrafos e ilustradores profissionais nos grupos de trabalho, o que possibilitou autonomia criativa, outros grupos, sem esse recurso, recorreu a imagens que encontraram na internet, as quais, apesar de atenderem à necessidade, restringiram a expressão e valorização da autoria pela limitação das opções gratuitas.

Figura 3 — Revistas produzidas por discentes da Licenciatura em Educomunicação



Fonte: Acervo do autor (2022).

Diante disso, recomendamos o *Unsplash*¹⁶, banco colaborativo de imagens online que possui uma política de licença própria, e propõe a construção de uma comunidade em que criadores profissionais de mídias visuais diversas compartilhem-nas gratuitamente sem a necessidade de atribuição de licença.

3. Acesso livre é possível, mas não sem esforço

Abordaremos nesta seção a potencialidade oferecida pela gestão dos processos comunicativos mediante diretrizes de atribuição de licenças de uso abertas e estratégias de difusão digital. Estas, no âmbito dos repositórios digitais de arquivos, bibliotecas e museus, podem contribuir para efetivar a inclusão digital e midiática por meio da produção de mídia de acesso livre.

3.1. Gestão de processos para acesso aberto pelo viés educ comunicativo

A intensificação do uso das mais diversas tecnologias digitais no cumprimento da função social dos arquivos, bibliotecas e museus, sobretudo as ações de comunicação e difusão na Internet, torna necessário delinear diretrizes e estratégias para aproximação do público aos mais diversos produtos digitais. Considerando as diferentes aplicações, difusões e experimentações estéticas promovidas pelas mídias, a presença digital dessas instituições pode atingir seu potencial pleno à medida que seja promovida uma gestão dos processos comunicacionais, para dinamizar de forma inovadora os processos de difusão, articulando ações dialógicas, criativas e acessíveis para todos os tipos de públicos.

¹⁶ Disponível em: <https://unsplash.com/>.

EDUCOMUNICAÇÃO E EDUCAÇÃO MIDIÁTICA NAS PRÁTICAS SOCIAIS E TECNOLÓGICAS PELOS
DIREITOS HUMANOS E DIREITOS DA TERRA

A gestão dos processos de comunicação nos leva a repensar a estrutura de poder dentro das instituições no âmbito de qualquer relação comunicacional, seja interpessoal ou mediada, visando à implantação e manutenção de ecossistemas relacionais abertos e participativos. Ainda, admite a importância e a necessidade de ampliar "as mediações sociais no ato de comunicar" (Soares, 2009a), a fim de que as práticas de produção, gestão e distribuição midiática contribuam para a leitura e produção crítica de mídia, em especial nos processos de ensino e aprendizagem mediadas pelas tecnologias nos espaços de educação, ciência e cultura. O que caracteriza a perspectiva educomunicativa dessa área de intervenção são os valores que sustentam as diretrizes e definem as estratégias relacionadas aos processos no ecossistema comunicativo das instituições.

O planejamento participativo é o principal parâmetro a ser adotado em todas as etapas do processo de gestão, e envolve o diagnóstico, elaboração, implementação e avaliação dos ecossistemas (SOARES, 2009a). Tal concepção está amparada nos aportes teórico-práticos que se materializam no planejamento, execução e realização de projetos, "criando e implementando ecossistemas comunicacionais caracterizados pelo livre fluxo da informação e pela gestão democrática de seus recursos." (Soares, 2009b).

Dessa forma, a importância da gestão democrática para a garantia do acesso livre decorre da elaboração de diretrizes e estratégias institucionais que privilegiem ações dialógicas, criativas e plurais, uma vez que tais parâmetros vão balizar as ações de ensino, pesquisa e extensão das instituições. Tais políticas devem se compatibilizar com as possibilidades trazidas pelo uso das tecnologias digitais que expandem, convergem e transformam, oportunizando aos públicos novas experiências interativas e colaborativas promovendo a participação e a cooperação.

3.2. Acesso aberto para difusão de acervos em repositórios digitais

Os repositórios digitais são espaços virtuais criados para gerenciar objetos digitais que, por meio do acesso e manejo do acervo disponibilizado, propiciam a geração de conhecimentos, demonstrando, assim, sua relevância para as questões referidas no direito de acesso à informação e, sobretudo, do partilhamento da autoridade e domínio das instituições sobre os acervos e a construção de novas formas interpretativas e narrativas por parte dos usuários (Martins, 2020).

O acesso livre aos acervos digitais na Internet, por meio de repositórios digitais, advém da definição de diretrizes e escolha de estratégias de difusão digital que envolvem a atribuição de licenças abertas e uma infraestrutura adequada para oferecer recursos de integração e intercâmbio. Tais aspectos incluem também as implicações da designação de licenças de uso que definem a permissão ou restrição dos direitos de (re)uso e acesso, regras e condições autorizadas de exploração, recombinação e difusão¹⁷.

Conforme salienta Monteiro (2017), a indicação de licenças de uso em um repositório digital fornece segurança e apoio para as instituições, orienta os públicos para a reutilização adequada do acervo digital e evita as preocupações relacionadas aos usos indevidos e problemas jurídicos.

A perspectiva educ comunicativa de gestão dos processos articula com a potencialidade oferecida pelos repositórios para a difusão dos acervos em mídia digital. Também, evidencia a importância do planejamento, gestão e implantação de uma cultura digital permanente, acompanhada por diretrizes e estratégias que ofereçam suporte apropriado aos públicos no acesso, uso, com ênfase na articulação com as ações educativas das

¹⁷ Por exemplo, as licenças Creative Commons oferecem uma forma simples e padronizada de atribuir autorização de uso e direitos conexos. Disponível em: <https://creativecommons.org/>.

instituições. Possibilitam ainda, a consolidação de um ecossistema relacional democrático, certificando que, com a atribuição de licenças de uso abertas, os acervos digitais possam ser reusados, recombinaos e redistribuídos. Assim, é possível potencializar as oportunidades associadas à livre utilização de conteúdo, a democratização do acesso e a produção de mídia que permitem aos públicos novas experiências e ampliam as formas de interação e colaboração por reuso, remixagem, hiperlinkagem e difusão.

Nesse sentido, o sistema Wiki¹⁸ se constitui numa ferramenta auxiliar que incentiva os usuários a contribuir para a sofisticação dos serviços atrelados aos repositórios. Ao oferecer recursos para a produção de conhecimento num processo de autoria e co-criação, o qual ocorre na dialógica de redes e conexões decorrentes da hipertextualidade, ele rompe com a hierarquia comunicacional, viabilizando novas interpretações e narrativas. A mesma tecnologia que os publiciza permite que os acervos possam ser interpretados, manuseados e recombinaos, propiciando a emergência de diversos desdobramentos nessas conexões, garantindo a sua interatividade e visibilidade. Por fim, também ocorre a apropriação das informações deles obtidas, a recombinação dos conteúdos e, em última análise, a construção coletiva de conhecimento derivados, remetendo às práticas contemporâneas de sociabilidade “em” e “pelas” redes digitais.

Considerações finais

Assumindo que os pressupostos e reflexões aqui expressos se constituem ainda em um delineamento parcial sobre a pertinência — e urgência — da defesa de padrões tecnológicos abertos na

¹⁸ Wiki é um recurso em linguagem web que permite a adição e edição de conteúdo pelos usuários, criando um ambiente colaborativo para a produção progressiva de conhecimento.

EDUCOMUNICAÇÃO E EDUCAÇÃO MIDIÁTICA NAS PRÁTICAS SOCIAIS E TECNOLÓGICAS PELOS
DIREITOS HUMANOS E DIREITOS DA TERRA

Educomunicação, resumimos, nesta seção final, alguns pontos que podem orientar futuros desenvolvimentos.

Sobre o uso e defesa das ferramentas *Open Source* voltadas para a inclusão midiática, se faz necessário assumir que a produção midiática tem mobilizado pessoas em contextos diversos, como as escolas, organizações do terceiro setor, bibliotecas, museus e outros. Se, por um lado, a democratização da comunicação mediada por tecnologias possibilita o desenvolvimento de estratégias mais plurais, e, portanto, democráticas, pois parte de públicos com recortes sociais, raciais, etários e de gênero distintos; por outro, requer soluções específicas para cada contexto nos quais esses indivíduos estão inseridos.

Além disso, os espaços educativos, nos quais os futuros docentes vão atuar, podem apresentar, como demandas estruturais, a necessidade de laboratórios equipados para que as vivências educativas incluam tanto processos reflexivos quanto práticos, a fim de efetivar a práxis educacional. Nesse sentido, a dificuldade de acesso a dispositivos midiáticos variados, somada à cultura de uso de *softwares* restritos por licenças, representam obstáculos para a democratização e o direito à comunicação.

Portanto, a apresentação de ferramentas livres na formação de professores abriu um importante debate sobre a apropriação crítica de tecnologias, o que reiterou (1) a importância de abordar tais recursos de forma ampla, não se restringindo à instrumentalização, mas requerendo abordagens crítica e educação para as mídias e também (2) a necessidade de fortalecimento de processos que envolvam a escuta e entendimento da realidade dos possíveis usuários das ferramentas *Open Source*.

A gestão democrática dos processos, a maior abertura dos repositórios e das licenças a eles atribuídas, articuladas à participação e contribuição dos usuários, apontam para um incentivo às práticas de produção, gestão e distribuição midiática na perspectiva educacional. Estes aspectos podem promover a superação do caráter de instrumentalização das

EDUCOMUNICAÇÃO E EDUCAÇÃO MIDIÁTICA NAS PRÁTICAS SOCIAIS E TECNOLÓGICAS PELOS
DIREITOS HUMANOS E DIREITOS DA TERRA

tecnologias digitais, visto que, no âmbito dos repositórios digitais, apenas o alargamento da disseminação virtual pela Internet não é suficiente para ampliar a difusão dos acervos.

Elaborar programas e projetos para difusão digital por meio do planejamento participativo, promove a emergência de práticas que podem efetivar o (re)uso dos acervos digitais e consolidar a aproximação das instituições junto aos seus públicos. A participação dos usuários no ecossistema comunicacional é peça chave para dar conta da dimensão das informações e conteúdos disponibilizados nos repositórios digitais, com vistas a autoria e cocriação de conhecimentos deles derivados, ampliando as formas de produção de mídia educativa, com ênfase na aprendizagem como processo coletivo.

O surgimento de investigações relacionadas às implicações dos recursos tecnológicos com padrões abertos para inclusão digital, gestão e produção de mídia tem por contribuição ampliar o arcabouço teórico e prático sobre os novos modos de relacionamento social na Internet, no âmbito da práxis educacional.

A defesa dessa abordagem inovadora visa delinear as perspectivas que podem contribuir para a tomada de decisão das instituições que adotam padrões abertos e, no que se refere a gestão comunicativa, efetivar um planejamento participativo capaz de implantar diretrizes, estratégias e práticas consolidadas para a mediação tecnológica nesses espaços, integrando, no mesmo esforço, caminhos para consolidar sua presença digital com vistas às práticas contemporâneas de sociabilidade em meio digital.

Referências

ADOBE INC. *Adobe*. Disponível em: <<https://www.adobe.com/br/>>. Acesso em 20 dez. 2022.

EDUCOMUNICAÇÃO E EDUCAÇÃO MIDIÁTICA NAS PRÁTICAS SOCIAIS E TECNOLÓGICAS PELOS DIREITOS HUMANOS E DIREITOS DA TERRA

CALDAS, H. I. *Projeto de iniciação científica: O uso de estratégias e técnicas do design em projetos de Educomunicação: contradições e contribuições para a produção midiática*. Relatório final não publicado apresentado à PRCEU-USP em setembro/22, São Paulo, 2022.

CASSINO, J.; SILVEIRA, S. A. da. *Software livre e inclusão digital*. São Paulo: Conrad, 2003.

CASTELLS, Manuel. *A Galáxia da Internet*. Rio de Janeiro, Zahar, 2003.

CONSANI, M. A. *Produção midiática em Educomunicação: Uma vertente a ser construída*. In: La educación mediática en entornos digitales. Retos y oportunidades de aprendizaje. Sevilla, Egregius Editores, 2011.

GNU.ORG. *O Que é Copyleft?* Texto online. Disponível em <<https://www.gnu.org/licenses/copyleft.html>>. Acesso em: 10 dez. 2022.

MARTINS, L. C.; MARTINS, D. L. *O desafio da formação de educadores museais e a cultura digital: perspectivas profissionais no século XXI*. Educação museal: conceitos, história e políticas. In CASTRO, F., SOARES, O. & COSTA, A. (orgs.). Rio de Janeiro: Museu Histórico Nacional, 2020. Disponível em: <<https://docvirt.com/docreader.net/DocReader.aspx?bib=mhn&pagfis=75934>>. Acesso em: 18 set. 2022.

MERCADANTE, A. *Inclusão Digital: Um Projeto para o Brasil*. Publicação Institucional do Senado do Brasil. Brasília, 2008 [sem ISBN].

MONTEIRO, E. C. de S. de A. *Direitos autorais nos repositórios de dados científicos: análise sobre os planos de gerenciamento dos dados*. Dissertação (Mestrado em Ciência da Informação) – Faculdade de filosofia e Ciências, Universidade Estadual Paulista, Marília, 2017. Disponível em: <<http://hdl.handle.net/11449/149748>>. Acesso em: 18 set. 2022.

EDUCOMUNICAÇÃO E EDUCAÇÃO MÍDIÁTICA NAS PRÁTICAS SOCIAIS E TECNOLÓGICAS PELOS DIREITOS HUMANOS E DIREITOS DA TERRA

CETIC-BR. *Pesquisa sobre o uso da Internet por crianças e adolescentes no Brasil - TIC Kids Online Brasil 2021*, São Paulo. Disponível em: <<https://cetic.br/pt/publicacao/pesquisa-sobre-o-uso-da-internet-por-criancas-e-adolescentes-no-brasil-tic-kids-online-brasil-2021/>>. Acesso em 20 dez. 2022.

OPEN SOURCE INITIATIVE (OSI). *The Open Source Definition*. Texto online. Disponível em <<https://opensource.org/osd>>. Acesso em: 10 dez. 2022.

SOARES, I. O. *Planejamento de Projetos de Gestão Comunicativa*. In: COSTA, C. (org). *Gestão da Comunicação, Projetos de Intervenção*. São Paulo: Paulinas, 2009a.

(______). *Caminhos da gestão comunicativa como prática da Educomunicação*. In: COSTA, C. (org). *Gestão da Comunicação, Projetos de Intervenção*. São Paulo: Paulinas, 2009b.

(______). *Educomunicação: um campo de mediações*. In: CITELLI, A. O.; COSTA, M. C. *Educomunicação: construindo uma nova área de conhecimento*. 2a ed. São Paulo: Paulinas, 2011.

STALLMAN, R. (28 de outubro de 2002). *My Lisp Experiences and the Development of GNU Emacs*. GNU. Acesso em: 27 dez. 2019.

UNESCO. *Guidelines for open educational resources (OER) in higher education*. Unesco Paris, 2011. Livro digital online disponível em: <<https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000213605>>. Acesso em 20 dez. 2022.

WERTHEIN, J. *A sociedade da informação e seus desafios*. In: *Ciência da Informação*, 2000, vol.29, no.2, p. 71-77. Disponível em: <<http://www.scielo.br/pdf/ci/v29n2/a09v29n2.pdf>>. Acesso em: 18 set. 2022.

EDUCOMUNICAÇÃO E EDUCAÇÃO MIDIÁTICA NAS PRÁTICAS SOCIAIS E TECNOLÓGICAS PELOS
DIREITOS HUMANOS E DIREITOS DA TERRA

WILSON, Carolyn et al. *Alfabetização midiática e informacional: currículo para formação de professores*. Brasília: UNESCO, UFTM, 2013.