

**Eliane Meire Soares  
Raslan**

ORCID iD <https://orcid.org/0000-0002-2274-2836>

UEMG - Universidade do  
Estado de Minas Gerais

**A importância da teoria no  
processo de editoração: curso  
de Comunicação Social**

**The importance of theory in the  
publishing process: Social  
Communication course**

**La importancia de la teoría  
en el proceso editorial:  
curso de Comunicación Social**

## RESUMO

Na linha teórica do construtivismo, este estudo parte de uma pesquisa analítica de observação, verifica-se a eficácia da teoria no processo prático de editoração de uma revista interdisciplinar digital, no curso de Comunicação Social. O vínculo da revista a um Grupo de Estudos (PROLIM) na área, foi primordial, assim como um espaço físico e estruturado para editoração (Centro CEPCCOM). Constatamos que o procedimento de criação estimula o aprendizado prático dos alunos. O respaldo teórico em todo o processo das atividades práticas permite envolver o aluno com diversas áreas de qualificação, sendo necessário orientação teórica e prática. Percebemos que a informação (teoria) se torna um fator atraente aos alunos, conforme os assuntos de seus interesses vão sendo inseridos, e aumenta o número de práticas, confirmando que o uso de suporte teórico é um facilitador da prática.

**Palavras-chave:** Comunicar, Informar, Criação, Diagramação, Teoria, Prática.

## ABSTRACT

In the theoretical line of constructivism, this study starts from analytical observational research, verifying the effectiveness of the theory in the practical process of publishing an interdisciplinary digital magazine, in a Social Communication course. The journal's link to a Study Group (PROLIM) in the area was essential, as well as a physical and structured space for editing (CEPCCOM Center). We found that the creation procedure encourages practical learning for students. The theoretical support throughout the process of practical activities allows the student to be involved in different areas of qualification, requiring theoretical and practical guidance. We realized that information (theory) becomes an attractive factor to students, as the subjects of interest are inserted, and the number of practices increases, confirming that the use of theoretical support is a facilitator of practice.

**Keywords:** Communication, Information, Creation, Diagramming, Theory, Practice.

## RESUMEN

En la línea teórica del constructivismo, este estudio parte de una investigación observacional analítica, verificando la efectividad de la teoría en el proceso práctico de publicación de una revista digital interdisciplinar, en el curso de Comunicación Social. Fue fundamental el enlace de la revista a un Grupo de Estudio (PROLIM) del área, así como un espacio físico y estructurado para la edición (Centro CEPCCOM). Descubrimos que el procedimiento de creación fomenta el aprendizaje práctico de los estudiantes. El soporte teórico a lo largo del proceso de actividades prácticas permite al alumno involucrarse en diferentes áreas de calificación, requiriendo una orientación teórica y práctica. Nos dimos cuenta de que la información (teoría) se convierte en un factor atractivo para los estudiantes, a medida que se insertan los temas de interés y aumenta el número de prácticas, constatando que el uso del soporte teórico es un facilitador de la práctica.

**Palabras clave:** Comunicar, Informar, Creación, Diagramación, Teoría, Práctica.

Submissão: 10-6-2020

Decisão editorial: 9-2-2022

## **Considerações iniciais**

A publicação de revistas digitais é algo comum no século XXI, como meio de informação e de interação, diversos mercados as utilizam como ferramenta de comunicação. O processo de diagramação de uma revista é longo, envolve diversos setores e profissionais para chegar até o momento de sua publicação. Cada vez mais utilizada pelas instituições educacionais públicas e privadas, a revista também virou uma tendência de divulgação das marcas e de produtos em diversas empresas no mercado profissional, especialmente pelo fato do baixo custo das revistas digitais, já que não necessitam da impressão e da distribuição física. Porém, muitas vezes não paramos para refletir que a revista serve de incentivo para o aprendizado dos alunos, especialmente na área da Comunicação Social, por possibilitar o desenvolvimento dentro de suas diversas áreas, se pensarmos que precisamos de alguém para tirar fotos e outro para fazer edição, o tratamento fotográfico, só nesta área já foram necessários dois campos distintos, dois profissionais. O processo editorial envolve várias etapas de planejamento, sendo todo um processo criativo dentro dos diversos passos do plano de diagramação, como: o briefing, o projeto editorial e gráfico, o template, pesquisa, o cronograma, o material rece-

bido (espelho, artigos, matérias, resenhas, entrevistas, anúncios, imagens, criação e etc.), o material produzido pela equipe (reportagens, matérias, entrevistas e imagens) conforme linha de interesse, a existência de um banco de imagens, a diagramação, a revisão, a aprovação técnica e de criação, o tratamento de imagens, o fechamento de arquivos, o *backup* de todo o processo, a aprovação científica – quando houver, a aprovação de setores e do editor. Além de diversas etapas envolvidas dentro de cada uma destas, o processo promove diversas áreas dentro de um só meio da revista digital. A importância da reflexão sobre a produção editorial dentro de uma universidade está relacionada à preocupação de avaliar o desempenho do fazer científico. Laboratórios são essenciais para o aperfeiçoamento do aluno na área da Comunicação Social. Ferreira e Targino (2010) garantem que é preciso muito mais que apenas discutir os recursos que são destinados a essas revistas e sua forma de distribuição, como verificar a configuração buscando como base a forma como se constroem os indicadores e onde se delineiam as políticas científicas. Quando o pesquisador não consegue ter acesso à informação científica, significa uma perda de informação valiosa para os trabalhos desempenhados, ocorre um *déficit* de informação dentro da necessidade de determinada linha de pesquisa, tem redução do método científico.

Este artigo é resultado de um Projeto de Pesquisa titulado “Interfaces entre publicidade, jornalismo, entretenimento e informação: notícia, criação, produção e editoração em comunicação social”, de dimensão pedagógica, relata-se uma experiência bem-sucedida desenvolvida nos cursos de Comu-

nicação Social – Publicidade e Propaganda (PP) e Jornalismo (JOR), da Universidade pública e estadual UEMG, unidade Divinópolis<sup>1</sup>. Parte da importância teórica no processo de editoração, que permite o desenvolvimento das habilidades práticas dos alunos, tem contribuição epistemológica ao verificarmos a existência de conflitos teóricos para as atividades práticas. Dentro das universidades deve-se tomar cuidado ao estruturar um projeto prático sem racionalidade científica e a mesma deve ser direcionada nas linhas de interesse dos alunos envolvidos, o saber e a prática devem se relacionar, para que a veracidade dos fatos seja dialogada com sabedoria. Temos um desenvolvimento epistemológico ao traçar um paralelo da atividade teórico-prática, verificando a teoria do conhecimento como alicerce dos diálogos dos alunos (ser humano) e sua percepção de si nas práticas (analisar o ser humano), na busca de um resultado profissionalizante que gere uma afirmação específica das atividades em campo. De linha construtivista, temos o envolvimento do aluno que busca construir conhecimento, não há uma meta de conteúdo por parte do professor e sim planejamento que estimule a construção do saber pelo aluno, ao usar respaldo teórico nas atividades práticas de ensino.

Iniciado no mês de março do ano de 2019 e finalizado no mês de dezembro do ano de 2021, desenvolvido nestes três anos de estudos, esta abordagem qualitativa, analítica e bibliográfica, constitui julgamento observatório das práticas dos alunos envolvidos na equipe do Centro de Editoração, Publi-

---

<sup>1</sup> Fonte: UEMG – Universidade do Estado de Minas Gerais. Links de acesso aos cursos de Comunicação Social, Publicidade e Propaganda, e de Jornalismo. Disponível em: <https://www.uemg.br/divinopolis>. Acesso em: 07 de janeiro de 2022.

cações e Criações em Comunicação Social (Centro CEPCCOM)<sup>2</sup> temos uma análise de produção que envolve alunos da área da Comunicação Social, sendo realizado debates constantes por meio do Grupo de Estudos Processos e Linguagens das Imagens Midiáticas (PROLIM)<sup>3</sup>, cadastrado no CNPq, vinculado ao Centro CEPCCOM, tendo como carro chefe de criação a Revista Interdisciplinar FANDOM – Jornalismo & Publicidade e Propaganda<sup>4</sup>. Todos estes meios utilizados foram criados neste projeto, sendo essencial para a prática deste processo. No ano de 2019 criou-se o Centro (CEPCCOM) na procura de regulamentar a estrutura física para os alunos, ao mesmo tempo, buscou-se aproximar das diversas áreas da comunicação com criações de Núcleos – a partir de laboratórios já existentes nesta unidade com diversas atividades exercidas pelo professores da UEMG, como: Fotografia, Agências, Audiovisual etc. Isso gera escolhas práticas para os alunos e visibilidade de outros projetos executados por outros professores, aumentando o número de atividades, de possibilidades além deste projeto, ou ainda, outras parcerias que dialoguem com a proposta. Até o momento (dezembro/2021) não existe Centros e nem Núcleos nestes cursos de PP e JOR. Estes resultados são promissores por levar as produções do aluno em consideração – atividades voluntárias e que não fazem parte da grade do curso, verificando se os diversos processos que envolvem a editoração

---

<sup>2</sup> Centro CEPCCOM. Disponível em: [cepccomuemg.wixsite.com/cepccom](http://cepccomuemg.wixsite.com/cepccom). Acesso em: 08 de junho de 2020.

<sup>3</sup> Grupo de Estudos PROLIM. Disponível em: <https://www.facebook.com/prolim.imagensmidiaticas.9>. Acesso em: 07 de janeiro de 2022.

<sup>4</sup> Revista FANDOM. Disponível em: <https://fandomuemg.wixsite.com/fandom>. Acesso em: 07 de janeiro de 2022.

de uma revista digital podem ser usados como meio de estímulo à criação e se permite que o aluno utilize as teorias, seja visto como um fator de valorização de seus esboços publicitários e jornalísticos.

Esse processo descritivo do projeto de pesquisa parte de um relato descritivo de experiência, de análise de dados – todo o processo de produção da revista teve como aporte teórico o construtivismo, em especial textos de Jean Piaget, no processo teórico e prático deste processo de ensino e de aprendizagem, logo a interação dos alunos com o meio – seja esta a comunidade local em torno da universidade ou os veículos de comunicação utilizados, ambos permitem ao aluno a construção do conhecimento. A equipe de alunos CEPCCOM, na sua maioria, tem entre 19 e 23 anos, retornando ao autor, ao observar adolescentes, Piaget (2007) percebe que o raciocínio começa a ficar mais complexo, já que parte do meio que este indivíduo vive e interage para construir o conhecimento. Há uma construção constante e efetiva que envolvem características do objeto e mediações das estruturas internas, o saber “não pode ser concebido como algo predeterminado nem nas estruturas internas do sujeito” (PIAGET, 2007, p. 1). O autor é voltado para construção do sujeito epistêmico e não para ações pedagógicas, mas é inegável sua contribuição, já que os resultados deste artigo mostram que o desenvolvimento dos alunos foram ocorrendo ao longo da organização do conhecimento na prática, e não verificar como os alunos chegam à determinada ideia. A perspectiva do construtivismo permite contribuir na construção de outras teorias pedagógicas, já que o sujeito ao interagir com o meio social e meio físico mostra-se capaz de construir o saber (PIAGET, 1987).

No decorrer do estudo, relatamos fatos que partem de observações e entrevistas abertas como instrumentos de coleta, realizada diretamente com os alunos da equipe CEPCCOM, durante estes três anos. Eles foram observados durante suas atividades e ouvidos nas reuniões do PROLIM, nestas perspectivas verificamos que diversos pontos importantes devem ser destacados, como a dificuldade de relacionar a teoria com a prática, e como aplicar estas teorias na produção de imagens e textos que narram a realidade da sociedade local. Quanto ao aspecto efetivo, em diálogo vivenciado com os alunos envolvidos, dentro de suas realidades práticas, destacamos que estes alunos passam a ter concepção do respaldo teórico durante o processo criativo. Aos poucos, buscamos verificar se estes passam a valorizar suas atividades práticas no momento que utilizam de teorias, mesmo que estas não sejam relatadas no processo de produção. Para Piaget (1994, p. 301) teorias de diferentes áreas contribuem para inovação das práticas pedagógicas, já que não são apenas aplicações psicológicas. Deve-se criar pesquisas que busquem ações pedagógicas consentindo que educadores e educandos não apenas construam o saber, mas também desconstruam o saber provisório. Seus pensamentos permitiram diálogo entre os envolvidos na equipe CEPCCOM, já que assimilação e reelaboração de planejamentos e/ou esquemas internos levam à interpretação do ensino. São com os supostos erros que evidenciam conteúdo aprendido e posteriormente a percepção é aplicada com ênfase e inovação. Percebemos que o interesse de cada aluno é mobilizado com o saber, dando ferramentas para novas construções.

Pensando no problema de pesquisa do projeto abordado, levantamos questões com base em fatos dentro da universidade, ou seja: por que há falta de interesse dos alunos por pesquisas? Por que muitos alunos, nos últimos períodos do curso, ainda sentem falta de conhecimento na utilização dos veículos de comunicação? Por que não conseguem utilizar a teoria na prática? Pensando nestas questões, buscamos verificar se a teoria deve ser estimulada como meio de produção informacional, educacional e tecnológica dentro das universidades por meio da prática. Verificou-se que os laboratórios são pouco utilizados fora do horário das disciplinas ofertadas pelos cursos de PP e de JOR. Esta falta do uso dos veículos de comunicação como meio incentivador para iniciação científica, dentro da universidade, é algo que ocorre como um todo, muitos projetos interessantes realizados por professores não são de conhecimento dos alunos, muitas vezes nem de outros professores do mesmo curso. Para Piaget (1987, p. 387) existe assimilação e acomodação, o educador deve buscar ação do aluno sobre os objetos, para cada ação existirá uma anterior, ou seja: transforma os objetos por meio de assimilação, e transforma o sujeito através da acomodação. Logo, conforme as situações e necessidades a estrutura vai sendo construída, ela não está pré-formada pelo sujeito. Partimos de um processo de editoração como ferramenta de aprendizado para alunos da área da comunicação – como dito, por envolver diversas áreas em suas etapas, o aluno pode escolher uma ou mais para executar. Conferimos a importância de enfatizarmos a teoria à prática, não apenas conscientizando os alunos que o uso da teoria permite aprofundar seus conhecimentos na ativida-

de prática, mas também como a necessidade de consentir que os alunos se profissionalizem dentro da universidade, como profissionais que dialogam para criar, conforme suas áreas de interesse.

Nesse contexto, este processo de captação e de seleção de material, planejamento, criação e publicação de uma revista interdisciplinar, na área da PP e do JOR, pode contribuir para incentivar o uso da teoria como respaldo necessário das atividades práticas, por parte do aluno? Para Piaget (1969) o ser racional precisa de "sabedoria" para coordenar atividades do ser humano, porém como existem os modos de controle e as próprias garantias, ele não irá atingir o saber propriamente dito, este denominado conhecimento. Partimos destes diálogos e sabemos dos diversos conflitos, inclusive alertados pelo autor, como levar em consideração diversos fatores individuais e coletivos, ainda questões históricas e/ou atuais, as morais e epistemológicas, ideológicas ou mesmo universitárias. É uma série de fatores que passam por gerações e são essenciais para o saber do futuro. É preciso verificar, fracassar e especular, faz parte do processo, o questionável é parte do conhecimento. Enquanto campo experimental favorável ao aprendizado dos alunos da UEMG, não apenas com editoração de material digital – nesta possibilidade de ser impresso pelo leitor e/ou cliente – também propiciamos o diálogo para outras potencialidades criativas, dando ênfase nos interesses do aluno para que continue com a atividade e aprimore seu lado profissional, já que são muitas áreas, como trabalhar com criação de logomarcas, de vídeos, de ilustração ou quadrinhos, produção de novas matérias jornalís-

ticas ou de artigos científicos, e no desenvolvimento de imagens e de textos.

Este artigo relata o resultado desse projeto e justifica-se ao verificarmos que a prática do uso de edição de uma revista qualifica e incentiva o aluno as práticas científicas, como realizado anteriormente na Escola de Design (ED) da UEMG. A coordenadora e orientadora destas práticas acadêmicas relatadas neste artigo, nesta mesma linha de profissionalização dos alunos de PP e de JOR, também aplicou a mesma técnica em outra unidade (ED) da mesma universidade (UEMG) em um período anterior, porém nos cursos da área de Designer, pesquisa aprovada por três fomentos consecutivos, quando atuava na unidade da ED da UEMG, vinculado ao Centro de Imagem<sup>5</sup>, e coordenava o Núcleo de Ilustrações e Quadrinhos (NIQ). O sucesso do setor de produção e criação do núcleo NIQ – com as revistas Fansign e Legenda na ED, entre os anos 2012 e 2017 – avançou nas atividades vigentes, permitindo experiência na área de edição, tratamento de imagem, diagramação, ilustração e fotografia, inserindo alunos de Designer no mercado profissional. Porém, as teorias eram usadas somente para resultados de conclusão da coordenação do projeto, percebeu-se pouca associação e uso da teoria como fator de amadurecimento e fonte de material para seus processos criativos (ED), deste modo, neste artigo presente durante nova pesquisa

---

<sup>5</sup> Centro de Estudos em Design da Imagem “tem como objetivo principal o estudo da imagem e suas mídias no mundo contemporâneo. Telefone: (31) 3439-6517. Disponível em: <http://www.ed.uemg.br/atuacoes/centros/design-imagem> ; <http://centrodeimagensdadesign.blogspot.com> Acesso em: 06 janeiro 2020.

no ano de 2019 a 2021, a teoria é fonte essencial e obrigatória.

O estudo no curso de Comunicação Social na cidade de Divinópolis carece de mais tempo de análise, já que parte desta confirmação da editoração de uma revista na ED – período de seis (6) anos de pesquisa – foi fator incentivador de técnicas de aprendizado, e não utilizaram de teoria para produção prática. Deste modo, se faz necessário averiguar a eficácia da teoria nas práticas destes processos que envolvem o uso dos veículos de comunicação, fazendo com que o aluno perceba a importância das pesquisas em todo o processo de editoração, já que os projetos desenvolvidos na ED apenas comprovam que o uso da edição da revista permite qualificar os alunos com *softwares* ou pesquisa de forma isolada da prática. Logo, inserimos discussões e planejamento teórico a partir do Grupo de Estudos PROLIM em Divinópolis – iniciado em 2019, buscando verificar se os alunos percebem diferença ao utilizarem a teoria durante suas atividades práticas na edição da FANDOM. Já no 1º primeiro semestre de 2019, este estudo constata que os alunos dos cursos de PP e de JOR, passam a interessar mais pelo processo prático, enquanto a pouca procura pela parte teórica não tem interesse na prática, mesmo assim, ambos os grupos de interesse, surgem com muitas dúvidas de quais atividades podem exercer dentro de um processo de edição de uma revista e da necessidade de associar a pesquisa como fator qualitativo do seu processo criativo. No 2º semestre de 2019 o material para publicação na revista FANDOM tem aumentado, e ganhou destaque no ano de 2021 com suas produções, conforme o aumento da participação dos

alunos, consecutivamente, de um semestre para o outro, também surgem um número maior de artigos e matérias acadêmicas. Mesmo assim, os alunos têm pouca consciência que a qualidade da produção final é superior quando há respaldo teórico.

No final do ano de 2020 passamos a realizar reuniões com uma frequência maior pelo grupo de Estudos PROLIM, mesmo que no formato online, já que estávamos no período da pandemia mundial (COVID-19), algo surpreendente, já que aumentou o número de material produzido para ser publicado na revista FANDOM. Os alunos da equipe CEPCCOM participam tanto do PROLIM quanto da FANDOM, informam que outros colegas de sala têm interesse, mas estes não procuram o centro, mostrando falta de iniciativa por parte dos universitários, sendo necessário divulgar e inserir estes alunos no meio científico. Devemos considerar diversos fatores, até mesmo a falta de ação ou mesmo insegurança destes alunos. Talvez por este motivo os centros e núcleos universitários não tenham a necessidade de aumentar os seus setores ou mesmo realizar revezamento com fichas de alunos, já que não há constância na procura. Sugerimos que sejam feitos novos estudos, para averiguar esta falta de procura dos núcleos pelos alunos, outros estudos que analisem esta área da publicização dos setores dentro das universidades com os alunos, para que estes participem das atividades.

Piaget (1969) nos lembra dos prestígios ganhos pela filosofia, perante as dificuldades em relação ao conhecimento, ou seja: os fatos. Motivações sociais e individuais vão ocorrendo conforme a sabedoria é reduzida e a fé vai sendo raciocinada. Esses contextos discutidos no grupo de Estudos PROLIM tem avançado

de forma inesperada em suas produções, conforme aumenta a participação dos alunos no processo de criação, mesmo sendo colocado a teoria como diálogo necessário para a prática. Percebemos que o PROLIM deve ser o responsável pela apresentação das necessidades de pesquisas no processo prático da revista FANDOM<sup>6</sup>. Nesse período (2019-2021) averiguamos a qualificação nos materiais criados pelos alunos e retorno da importância da iniciação científica (PROLIM), para prática dos alunos no Curso em Comunicação Social, ao inserirmos *lives* realizadas pelo PROLIM, com professores e profissionais convidados nas diversas áreas da comunicação, com temáticas distintas que permitiam aos integrantes da equipe participar dos diálogos que mais lhe agradavam. O objetivo foi criar ferramentas e suportes na área da comunicação que sirvam de incentivo para o processo criativo, usando de respaldo teórico em todo o processo. As *lives*<sup>7</sup> foram discutidas em reuniões do PROLIM e algumas até viraram entrevistas publicadas na FANDOM. Esses procedimentos metodológicos envolvem a comunidade acadêmica, alunos e professores da UEMG no processo de aprendizado, usando dos veículos de comunicação, conscientizando a necessidade do respaldo teórico da área para prática.

---

<sup>6</sup> Os alunos além de captar material já pronto, produzidos por outros alunos universitários, eles também produzem matérias completas com entrevistas e reportagens da cultura e modo de vida local.

<sup>7</sup> Disponível em: [facebook.com/prolim.imagensmediaticas.9](https://facebook.com/prolim.imagensmediaticas.9) ; <https://uemg.br/events2/event/unidade-divinopolis-dicas-para-futuros-publicitarios-marketing-como-profissao-e-tema-de-nova-live-do-grupo-prolim>

## **As escolhas teóricas devem partir de uma linha de pesquisa: Grupo de Estudos PROLIM**

O diálogo com os alunos tem como área de atuação os processos linguísticos e de criação visual, abordados a partir da comunicação, da cultura e da identidade dos meios, debate que ocorre no grupo de estudos PROLIM. Levantam-se temas em torno das linguagens simbólicas e discursivas presentes nas narrativas de suas atividades, desde o planejamento até o processo de editoração, não esquecendo que a divulgação da revista digital FANDOM também é elemento chave para o entendimento comunicacional e que se fazem presentes desde a organização da pesquisa a prática da área de interesse do aluno (PP e de JOR). As linhas de pesquisa e os objetivos teóricos têm como alicerce a comunicação para as convergências midiáticas, para produção de sentidos e para as interfaces entre a informação e entretenimento, abrangendo um enorme leque de possibilidades para os alunos. No período de atividades entre março de 2019 a dezembro de 2020 tivemos muitos erros e acertos, como as manutenções no decorrer do ano de 2020. Ao perceber que a participação dos alunos no grupo PROLIM era variada, apontamos como atividade obrigatória para todos os alunos que compunham o quadro da equipe CEPCCOM, mudanças necessárias que levaram algum tempo para fazer parte da rotina da equipe. No início do ano de 2021 foi perceptível a valorização e reconhecimento que os alunos tinham deste respaldo teórico como suporte da prática, confirmando que o PROLIM auxiliava no processo de decisão, de desenvolvimento e de criação, gerando satisfação com os resultados.

Essas técnicas e métodos de comunicação do PROLIM, partem de embasamento teórico e que são comprovados na prática, sendo que a Análise de Discurso (AD) é um dos métodos usados neste projeto. Podemos citar Charaudeau e Maingueneau (2008), quanto à representação coletiva, já que aspectos sociais são importantes na linguagem visual e textual das produções realizadas na FANDOM, levando os alunos a discutir sobre a conexão dos significados da imagem e a associação a realidade, sendo que as interpretações simbólicas fazem parte do contexto do indivíduo. Esses discursos devem ser percebidos pelos alunos, os diálogos teóricos levam a trocar de opinião e auxiliam posteriormente no processo de edição e editoração. Discussões que despertam o senso crítico dos alunos e durante a prática trazem conhecimento ao profissional – já que nos levam a explicar algo a partir do hipertexto criado – e estão contidas em nossas crenças, sendo de extrema importância adquirir o sentido presente no processo criativo destes alunos, que devem perceber a existência simbólica em torno das percepções. Outra discussão está com Michel Pêcheux (2002), ao assegurar que a pesquisa discursiva permite pensarmos a ideologia constituída do imaginário social e a identidade cultural em que o sujeito se encontra ligado a um discurso. O sujeito tem sua linguagem materializada com “pistas”, vem de um contexto sócio-histórico. Temos que ter conhecimento do conteúdo para selecionar, produzir e publicar material dos alunos, professores, pesquisadores e profissionais do campo da PP e do JOR, para que saibamos alcançar o objetivo. Ou seja, analisar os processos de linguagem na área carece de analisar as repercussões desses meios diante da cultura

regional, nacional e internacional, para alcançar o espectador.

A equipe discute sobre as diversas linhas e autores, conhecimento que permite escolher a melhor área de atuação, qual autor teórico embasar as atividades e aprofundar com apresentações de trabalhos em seminários. Por exemplo, o conhecimento de uma forma geral serve de alicerce para a avaliação da linguagem visual trabalhada, dentre os diferentes olhares de estudantes de graduação, pesquisadores e profissionais desta multiplicidade de sentidos. Caso o aluno queira aprofundar nesta área do discurso, vão perceber que ele permite ao aluno analisar imagens, analisar textos e vídeos, contextualizar teoricamente a área de comunicação, os sentidos existentes nas imagens e textos, passando confiança na sua prática, durante qualquer um dos processos de editoração. A análise de discurso com foco nos discursos midiáticos com Charaudeau (2010) vai abranger não só a criação de material da FANDOM, mas também o estímulo ao entendimento dos diversos meios de comunicação com pesquisas no PROLIM. Partimos de discussões em torno de diversos autores, não vamos aprofundar quanto aos seus conteúdos produzidos, já que foram diversas apresentações orais e artigos com temas e caminhos distintos nesta pesquisa. Ainda foi discutido a informação e a tecnologia como forma de sustentar uma pesquisa, como as significações por Baudrillard (1987), por contribuir especialmente com a estrutura sógnica, que está diretamente relacionado com a alteração racional a partir da tecnologia, já que trabalhamos neste projeto, constantemente com áreas ligadas aos meios tecnológicos, como programas de softwares e meios de comunicação

utilizados, tendo um sentido determinado. Para o estudioso há uma perda referencial quanto às identidades, ocorrendo uma intoxicação a partir das mídias, algo que nos levou a refletir sobre autossustentação como o único propósito da tecnologia, atrelada aos conceitos de sociedade consumista nesta substituição a partir de códigos hiper-realistas. Assim como a cultura da convergência com Jenkins (2008), posso citar um aluno que teve interesse de usar do conteúdo midiático para entender os conteúdos criados nos podcasts, neste caso o aluno utilizou da teoria de Jenkins (2008, p. 181) para tratar dos fãs, já que o autor discute questões de adaptação dos novos meios tecnológicos midiáticas, além da “fascinação pelos universos ficcionais muitas vezes inspira novas formas de produção cultural, de figurinos a fanzines e, hoje, cinema digital. Os fãs são o segmento mais ativo do público das mídias, aquele que se recusa a simplesmente aceitar o que recebe”. Neste ponto o autor nos leva a perceber como o fã é um participante pleno e insiste em seu direito, vai afirmar que não é algo novo, o que muda na cultura do fã nesta tecnologia midiática é a visibilidade, a “web proporciona um poderoso canal de distribuição para a produção cultural amadora”.

Percebam que mesmo que o aluno não utilize os autores como forma de texto em suas atividades práticas, eles ainda os levam a refletir sobre o discurso provocado no leitor, ou cogitar sobre o uso de imagens que geram sensações no indivíduo. Na estética, Foucault (2006a) nos permite ir além da existência, apresenta o próprio experimento moral e objeções de ideias. Foucault (2006b) também trata o poder como estratégia, como as relações de dominação.

A sabedoria comunicativa com a questão da ilusão com Piaget (1969) serviu para diversos debates no PROLIM, levando a roteiros de atividades para criação, como a percepção a partir da convivência em grupos, ou a produção de juízos inconscientes, que distorce, altera ou induz a acordos a partir das informações, assim como a memória relacionada à experiência e aos processos sensoriais, que parte para verificação da natureza neural a partir do fator de correção perceptiva, de extrema importância para interpretar a imagem – criada em diversos momentos como prática no curso de Comunicação. Mas se estamos destacando a comunicação visual, não teria como deixar de fora as discussões sobre a sociedade no meio midiático e o entretenimento como espetáculo com Debord (1997), presente e desenvolvida como espetáculo, que leva o aluno a debater criticamente sobre a sociedade moderna, ele verifica que a narrativa permite entendimento a partir dos significados. Também Sodré (2006) analisa o sensível e a forma de vida a partir dos meios de comunicação (SODRÉ, 2001), o que leva o aluno a discutir outras vertentes. O autor abraça a mídia como nova forma de convivência na sociedade atual, que gera sustentação à cultura atual, levando ao aluno a perceber esta importância tecnológica e linguística. Como crítica, o aluno de comunicação verifica como a sociedade atual está dependente e moldada por esta subjetividade a partir dos meios tecnológicos. Ao abordar o afeto relacionado aos meios culturais e políticos, adentramos nestas estratégias do sensível, logo não se sustenta apenas as premissas teóricas da comunicação e antropologia/sociologia para que o aluno consiga visualizar as relações entre o homem

e a mídia, mas sobretudo passar este conhecimento para prática de edição e editoração.

### **Alguns resultados de produção dos alunos de Comunicação: envolver teoria e prática**

O estímulo à produção de novos materiais a partir de diálogo teóricos incentiva o entendimento da sociedade, como se comporta, como se enxerga, como gosta de ser vista, o que gosta de ver. Teoria e editoração estão inseridas nesse processo, já que a base da pesquisa é de grande importância para o procedimento criativo. A coleta e processamento dos dados é realizada no Centro CEPCCOM com respaldo teórico do PROLIM e prático da revista digital FANDOM. Os alunos escolhem temas relacionados ao Grupo de Estudo PROLIM e partem de levantamento de dados em campo, com pesquisa quantitativa ou qualitativa. Alguns fazem o processo individual, mas a maioria tem optado por trabalhos em duplas ou mais alunos, podendo dividir as atividades e complementar a atividade do outro. Os debates do PROLIM são agendados de 3 a 4 vezes por mês, afirmam entender que todas as atividades práticas ficam mais fáceis com a pré-análise teórica, mesmo que seja realizada por outro membro da equipe. Mesmo assim, nem todos os estudos viraram artigos, mas servem de base para pesquisa de campo, produção de peças e matérias informativas. Abaixo imagem das capas da Revista FANDOM 2019 (fig.01-02):



**Figura 1 e 2:** Capas da revista digital FANDOM do ano de 2019

Fonte: Revista FANDOM, v. 1 n.1 e n.2, ano 2019<sup>8</sup>

A partir da pesquisa o aluno se sente mais seguro no processo de edição e de criação, e verificamos a importância da fonte para criar peças publicitárias e jornalísticas como meio de profissionalização. Toda a produção dos volumes da revista FANDOM (figuras 1 e 2) necessitou de pesquisa e planejamento do *briefing* fotográfico, antes de as fotos serem tiradas em campo, assim como pesquisa para tratamento das imagens e edição das fotografias conforme o seu campo publicitário e jornalístico. Estas foram apenas algumas das etapas para produção das matérias de capa das revistas. A figura 1 trata de atividades realizadas com idosos e na figura 2 se aborda o público infantil, que tem comportamentos e modo de vida muito distintos. Quanto ao nível técnico, se fez neces-

<sup>8</sup> Disponível em: <https://fandomuemg.wixsite.com/fandom/fandom-no-2>

sário reformular o aprendizado de alguns alunos, que tinham conhecimento vago de *softwares* de edição do pacote Adobe, especialmente do programa InDesign que usamos para edição da revista FANDOM, assim como Photoshop para edição de imagens, e passam a envolver diretamente com as pesquisas e com a prática de diagramação. No decorrer das atividades constatamos que a criação de material da equipe, incentiva avançar nas pesquisas com produção de artigos, já que os alunos necessitam partir das temáticas do PROLIM (disponibilizadas no site) e fazer suas escolhas de assuntos, para em seguida, criar material prático no campo da comunicação. Abaixo (figuras. 3 a 6) peças planejadas e produzidas pelos alunos de publicidade da UEMG, com respaldo teórico e prático:



**Figura 3:** Itens contemplados no manual da marca 2GTHR

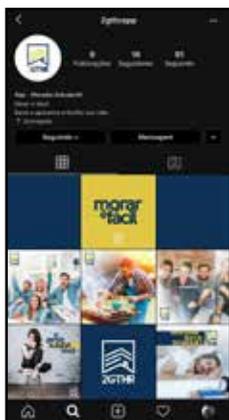


**Figura 4:** Quadro de Identidade Visual da Marca

Fonte: Revista FANDOM, n.1 v.2, ano 2019<sup>9</sup>

<sup>9</sup> Disponível em: <https://fandomuemg.wixsite.com/fandom/fandom-no-2>

Aqui os alunos Marco B., Rafael F. e Raphaella S. realizaram todo o processo de criação no ano de 2019, dividindo atividades, usaram de respaldo teórico em todo o processo prático. Os alunos buscaram a teoria para entender o processo da identidade visual e da marca, realizada por profissionais de publicidade no meio comercial, e posteriormente criaram a marca e meios de divulgação. No processo da logomarca (fig. 3), utilizaram o manual da marca e análise constante do desenvolvimento da criação, como o entendimento sobre assuntos relacionados as aplicações geométricas, cor e grafismo (teoria), assim como a preocupação com o histórico e pendências (fig. 4) no processo de criação da identidade da marca com programação. O conhecimento de criação das peças publicitárias foi necessário para entender o mercado profissional e interesse do consumidor. Abaixo há página na web (fig. 5) e cartões de visitas (fig. 6) criados para divulgação da marca. Os alunos partem da teoria durante todo o processo de criação da identidade visual da marca 2GTHR (figuras 3 a 6), resultando na publicação de suas peças na revista FANDOM. Também produzem artigo científico pelo PROLIM, assim como material produzido como Projeto de Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) que tenha como resultado avançados na área da comunicação, como a proposta da criação de um aplicativo universitário com a participação direta do profissional de publicidade, no intuito de apresentar e posicionar a marca socialmente.



**Figura 5:** Print da página do Instagram



**Figura 6:** Imagens das pastas de cartões de visita

**Fonte:** Revista FANDOM, n.1 v.1 ano 2019<sup>10</sup>

Os alunos interessados na área da criação envolvidos nas concepções de ideias para material da Revista FANDOM, abraçados pelo suporte teórico do PROLIM, verificam que todo o processo criativo avança com qualidade. O processo de atividades, de modo geral foi presencial, com discussões face a face, sendo poucas reuniões ou desenvolvimento prático a distância. Abaixo (figuras 7 a 10) algumas matérias em pauta, criadas para publicação na revista FANDOM do ano de 2019, todo material original, inclusive fotografias em que os próprios alunos são os modelos.

<sup>10</sup> Disponível em: <https://fandomuemg.wixsite.com/fandom/fandom-no-2>



**Figuras 7 a 10:** Material criado por alunos do curso de Comunicação

Fonte: Revista FANDOM, n.1 v.1 e n.1 v.1 ano 2019<sup>11</sup>

O Centro CEPCCOM buscou alunos da disciplina de Produção Visual para estimular todo o processo prático a partir do embasamento teórico. Todas as imagens acima (figuras 7 a 10) tiveram definição temática, análise de campo, realização de pesquisa como aplicação de questionários e entrevistas, teoria como suporte do assunto escolhido, e todo esboço de editoração e diagramação da revista. Depois de finalizada, a revista foi avaliada para ser publicada dentro da revista digital FANDOM. Conforme diálogo com os alunos da disciplina, chegamos à conclusão que cada equipe deve debater sobre o assunto antes, durante e após a criação, sendo que todos o

<sup>11</sup> Disponível em: <https://fandomuemg.wixsite.com/fandom/fandom-no-2>

processo era discutido por suas equipes. Todos os grupos preferiram dividir as atividades conforme interesse de cada aluno, como desenvolvimento de pesquisa, aplicação de entrevistas e questionários em campo, planejamento fotográfico, ensaio fotográfico, produção textual da matéria, tratamento das imagens/fotos, revisão textual e diagramação. Os alunos afirmam que as pesquisas foram fator decisório para todo o processo, atuando como referencial.

No entanto, no ano de 2020 com o isolamento social, por causa da pandemia mundial de COVID-19, fizemos algumas adaptações, como o uso constante de ligações com vídeo pelo WhatsApp, material enviado por e-mails para discussão da equipe, e outras redes sociais como Facebook e Microsoft Teams para videoconferências e/ou desenvolvimento e publicações de Lives. De forma surpreendente, surgiram novas criações: inclusive os alunos do curso de comunicação – não apenas da UEMG – têm participado das *lives*, produzidas com temáticas variadas pelo PROLIM. Abaixo divulgação das *lives* (figuras 11 e 12):



**Figura 11:** Print da página do Facebook do PROLIM



**Figura 12:** Divulgação de uma das Live do PROLIM

**Fonte:** Facebook do PROLIM <sup>12</sup>

Com a produção à distância, passamos a ter o contato da equipe bem diferente, 100% no formato online, alterando o modo de convivência com o centro de criação CEPCCOM e de produção teórica do PROLIM. Mesmo assim, os alunos demonstraram interesse em outras áreas antes não desenvolvidas pelo Centro, como participação nos debates destas *lives* iniciadas no ano de 2020, que tratam sobre temas diversos dentro da comunicação. As *lives* ocorrem a partir da ferramenta via web do StreamYard<sup>13</sup>, que admite a criação de conferências via Facebook com estudiosos, estudantes e profissionais da área da comunicação, compartilhando imagens, áudios e vídeos. A seguir, algumas *lives* relacionadas as temáticas do PROLIM, e suas respectivas datas de publicação ao vivo (Facebook Prolim): Processo de Edição e

<sup>12</sup> Programação das LIVES. Disponível em: [https://www.facebook.com/prolim.imagensmidiativas.9/media\\_set?set=a.113970550337538&type=3&needsRefresh=true](https://www.facebook.com/prolim.imagensmidiativas.9/media_set?set=a.113970550337538&type=3&needsRefresh=true)

<sup>13</sup> Fonte: StreamYard. Disponível em: <https://streamyard.com>

Publicação (16 jun. 2020); Cobertura Jornalística do Novo Coronavírus (23 jun. 2020); Emoção Pública na Pós-modernidade (30 jun. 2020); FanzineZão: cartum, jornalismo e resistência (07 jul. 2020); Projeto de Pesquisa e TCC (07 jul. 2020); Humor e Arte na Pandemia: comunicador (14 jul. 2020); Personagens na perspectiva da criação ficcional: HQ's, animações e filmes. (28 jul. 2020); O conceito de "estranho" na fotografia artística. (11 ago. 2020); Jornalismo, charges, resistência na América latina (25 ago. 2020); Quadrinhos e a contribuição na educação (08 set. 2020); Ilustração e as técnicas básicas de aquarela (22 set. 2020). A adaptação dos alunos nas plataformas online é algo fácil, eles afirmam estar inseridos nesses espaços desde crianças e apontam que os meios tecnológicos são algo que os agrada, já estavam inseridos nas redes sociais, não sendo um dificultador. Não podemos deixar de considerar o papel do professor como agregador de conhecimento dos alunos ao utilizar das ferramentas fornecidas. Sabemos que as plataformas digitais são auxílio para o processo criativo teórico e prático, porém o professor direciona e orienta temáticas dentro do curso que possam fazer a diferença para o profissional. Do mesmo modo, estimula a criação conforme interesse do aluno, já que os diversos materiais, como jornal e anúncios (PP e JOR) foram desenvolvidos com a participação do professor em todo o processo, sempre aproximado do aluno e buscando linhas de estudo que possam deixar o aluno mais à vontade para produzir.

Com a pandemia, mudamos algumas ações, utilizando o WhatsApp (grupo que insere toda a equipe, inclusive professor coordenador) e até por e-mails e plataformas. O WhatsApp permitiu uso diário, já que

os alunos demonstrarem maior aceitação via esta relação. Abaixo (fig. 13) produção individual de uma das alunas do curso de Comunicação Social, no período de Isolamento Social, publicada na FANDOM:



**Figura 13:** Live da aluna Isabella Amaral

Fonte: Revista FANDOM, n.2 v.2 ano 2020<sup>14</sup>

Desde o ano de 2020, podemos afirmar que o avanço destes alunos envolvidos no processo da revista comprova sua evolução como profissionais. Conforme afirmação da equipe fixa, entre voluntários e bolsistas do CEPCCOM (Ana Carolina P. de C. S.; Gustavo D. R.; e Sanny C. C.; Milena M.; Vitor E.; Giulia P.; Alicia C.; Hiuri D.), cada um aperfeiçoou uma área, como criação, fotografia, edição e editoração. Tivemos produção e artigos desenvolvidos conforme temáticas do PROLIM, com alunos fixos voluntários, Antônio C.S.Jr.,

<sup>14</sup> Disponível em: <https://fandomuemg.wixsite.com/fandom/fandom-no-2>

Cristiane R. V. F. G. D., Gabriel G. F., João V. T., Marco T. B., Rafael C. F., e Rapaela C. B., enviados para avaliação de periódicos científicos com qualificação pela CAPES. Estes alunos fixos são de extrema importância para eficácia das discussões no grupo PROLIM, assim como para aproximar outros alunos da equipe. Abaixo (figuras 14 e 15) logomarca do CEPCCOM e do PROLIM desenvolvidas por alunos envolvidos neste projeto de pesquisa, que resulta neste artigo.



**Figuras 14 e 15:** Logomarcas criadas por alunos do curso de Comunicação

Fonte: Revista FANDOM, n.1 v.2 ano 2019 e n.2 v.1 ano 2020<sup>15</sup>

O processo da prática profissional na área da comunicação, como a criação de uma logomarca (figuras 14 e 15), carece de pesquisa e muita discussão teórica. É importante que o aluno apreenda que sua inserção na iniciação científica fará a diferença em análise ou criação de material no ramo da comunicação. As fotos abaixo (figuras 16 e 17) são resultados de sessões fotográficas e que tiveram suas exposições em datas e locais distintos. Ambas as exposições tiveram fotos selecionadas para as capas da Fandom 2019.

<sup>15</sup> Disponível em: <https://fandomuemg.wixsite.com/fandom/fandom-no-2>



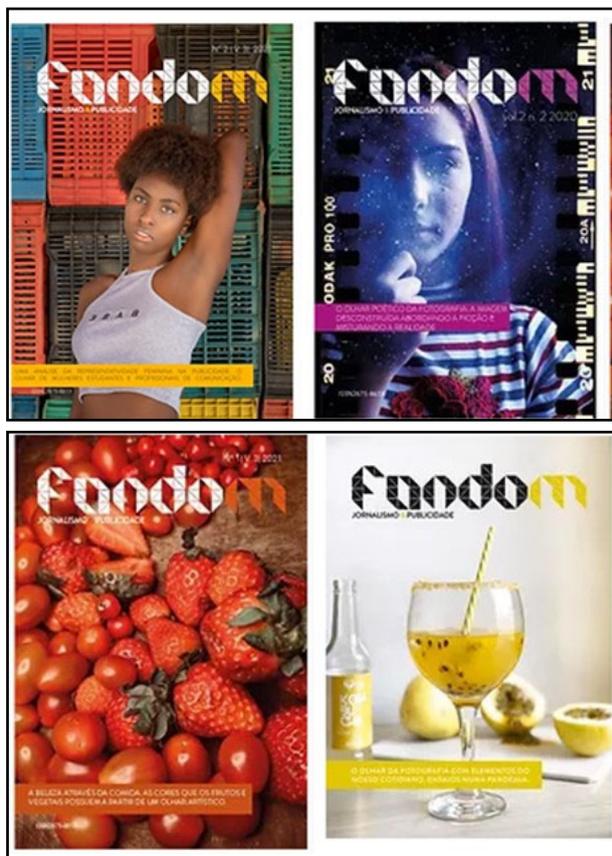
**Figuras 16 e 17:** Exposição realizada pelos alunos do curso de Comunicação

**Fonte:** Revista FANDOM, n.2 v.1 ano 2020<sup>16</sup>

A primeira exposição (fig. 16) resulta de um público da melhor idade, com elaboração de matérias jornalísticas, e na segunda temos um público infantil, no ambiente escolar, criando posteriormente peças publicitárias, fotos e histórias reais a partir de pesquisa qualitativa, sendo a prática planejada, com elaboração de questionários e roteiro fotográfico, entrevistas, ensaios fotográficos e edição fotográfica. Conforme relato dos alunos não seria possível a qualidade do material sem respaldo teórico, cada etapa necessitava de conhecimento e os resultados aproximavam da proposta temática. Abaixo (figuras 18 a 21) te-

<sup>16</sup> Fonte: CEPCCOM e FANDOM n.1 v.1 ano 2019 e n.1.v.2 ano 2019. Disponível em: <https://fandomuemg.wixsite.com/fandom/fandom-no-2> ; <https://cepccomuemg.wixsite.com/cepccom/eventos>

mos um dos resultados do processo teórico e prático, que envolveu desde os levantamentos de dados aos métodos de desenvolvimento da revista, a pesquisa de campo, criação, produção, edição, impressão e divulgação, do ano de 2020 e 2021.



**Figuras 18 a 21:** Capas da revista digital FANDOM do ano de 2020 e 2021

Fonte: Revista FANDOM, v.3 n. 1 e 2 - ano de 2021; e v.2 n. 1 e n.2 - ano de 2020<sup>17</sup>

<sup>17</sup> Disponível em: <https://fandomuemg.wixsite.com/fandom/edi%C3%A7%C3%B5esanteriores-fandom>

Cada edição possui dossiê temático e a partir deles os alunos iniciam as pesquisas para o desenvolvimento de material interno. Essas capas representam as escolhas linguísticas visuais – como imagens, cores e textos – a serem amarrados, interligados, em todo o processo de criação. Inicialmente tivemos muito receio de que os alunos interessados no processo de criação não aceitassem a importância do uso da teoria para prática, especialmente por existir muitas etapas de planejamento. No entanto, com a inclusão de um grupo de estudo (PROLIM), as teorias diversas foram levantadas e interesses distintos relacionados às áreas às e linhas de pesquisa de cada aluno mostraram-se eficientes e atraentes aos alunos.

### **Considerações Finais**

Este artigo confirma a importância de utilizar projetos de pesquisas que colaborem para qualidade da formação dos alunos dentro das universidades, comprova que a produção gráfica de uma revista interdisciplinar no curso de Comunicação Social incentiva a criatividade na produção de materiais na área da publicidade e do jornalismo, sendo fator diferencial o uso da teoria na prática, estimulando e impulsionados atividades com qualidade. Nestes três anos o Centro CEPCCOM é mantido como setor de extrema importância do aprendizado prático e teórico dos alunos de Comunicação Social. Mesmo após o término desta pesquisa, pretende-se mantê-lo na busca de efetivar os Núcleos e o próprio Centro, já que até o momento (dezembro de 2021) não há a existência de nenhum núcleo ou centro nestes cursos, e estes precisam ser discutidos e aprovados em colegiado pela universidade, gerando futuros processos para sua efetivação,

necessários para que a organização física e estrutural dentro destes cursos (PP/JOR) permita garantir a qualidade do ensino. Contudo, conseguimos a solução para o nosso problema de pesquisa, já que a teoria abordada durante o processo de criação de material gera confiança aos alunos. O conteúdo teórico deve ser variado para que possibilite a participação de um número maior de alunos, ampliando as linhas de discussão. As linhas teóricas são dialogadas pela equipe, em seguida o planejamento de criação do material que será publicado é todo organizado com antecedência, deste modo permitindo divisão das atuações conforme os interesses dos alunos. Em seguida o processo criação do material é realizado. Após a finalização da produção de cada número da Revista Digital FANDOM, ela deve ser aprovada pelo editorial da revista e em seguida aprovada por doutores do Conselho Gráfico e Conselho Editorial. Essas etapas devem ser cumpridas para que o resultado seja publicado como esperado. Cada etapa do processo permite verificar acertos e erros: o diálogo é essencial entre a Equipe CEPCCOM. Diante dos resultados e do reconhecimento acadêmico, a teoria é importante para qualificar todo o processo criativo profissional. O fato de o Grupo de Estudos PROLIM<sup>18</sup> ter relação direta com a interconexão comunicacional (PP/JOR) deve ser levado em conta, um fator que aproxima alunos de assuntos abordados, gera diálogo, desperta interesse pelo conteúdo discutido (teoria) e que irá

---

18 PROLIM. Linhas de pesquisas e seus objetivos: Comunicação e convergências midiáticas; Comunicação e Produção de Sentidos; Comunicação e Interfaces entre informação e entretenimento. Área predominante: Ciências Sociais Aplicadas; Comunicação. Disponível em: <https://cepccomuemg.wixsite.com/cepccom/grupos-de-pesquisa>

ampliar as possibilidades práticas criativas, facilitando o olhar crítico e qualificando o aluno profissionalmente no processo prático. Assim, o aluno passa a entender o que representa cada conteúdo gerado. Constatamos que as linhas de pesquisas do grupo associado às disciplinas e aos laboratórios práticos devem ter relação com suas produções, caso contrário pode não alcançar as expectativas do aluno. É o caso dos ensaios fotográficos, quando auxiliados por professores da área: suas respectivas disciplinas, ganham maior perspectiva e confiança. Percebemos que a teoria complementava a criação e servia de auxílio para o entendimento do processo de criação, tanto no planejamento do esboço e escolhas do assunto a ser tratado, quanto na edição de fotos após os ensaios, a teoria precisa ser um meio condicionante e auxiliador da prática. O grupo PROLIM trata das imagens e meios midiáticos, processos de linguagens e de criação visual, o que nos levou a verificar que a(s) linha(s) de estudos deve estar amarrada a este processo prático, caso contrário as discussões teóricas podem não contribuir nas atividades práticas. Por tratar dos veículos de comunicação, diante da percepção simbólica e discursiva, adentra no processo das práticas comunicativas e se torna um meio incentivador para iniciação científica. Os alunos passam a ter concepção da relação das imagens e seus significados, estes relacionados diretamente com a interpretação, não há como separar a análise de uma imagem sem buscar fatores culturais do homem. A coleta de informações a partir das reuniões do PROLIM, foram essenciais para inserir temas/assuntos de interesse pessoais e coletivos, além dos relatos diários durante o processo de pesquisa e das práticas dos

alunos, permitindo maior interpretação dos dados e análise do material em produção. Os alunos envolvem-se com todo o processo e saem qualificados para o mercado dentro destas linhas de produção. As criações publicadas na FANDOM são de extrema qualidade, sendo que a teoria esteve constantemente em todo o processo de criação dos alunos da equipe CEPCCOM, confirmando a necessidade de toda uma estrutura física e teórica para qualificação do processo de aprendizado prático.

## Referências

- BAUDRILLARD, J. Significação da Publicidade. In LIMA, L.C. (org.). **Teoria da cultura de massa**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1978
- CHARAUDEAU, P. **Discurso das mídias**. 2. ed. São Paulo: Contexto, 2010.
- CHARAUDEAU, P; MAINGUENEAU, D. **Dicionário de análise do discurso**. 2 ed. São Paulo: Contexto, 2008.
- DEBORD, G. A sociedade do espetáculo. Rio de Janeiro: Contraponto, 1997.
- JENKINS, H. **Cultura da convergência**. Trad.: Susana Alexandria. São Paulo: Editora Aleph, 2008
- FERREIRA, S.M.S.P.; TARGINO, M. das G. (Orgs.). **Acessibilidade e visibilidade de revistas científicas eletrônicas**. São Paulo: Editora SENAC; Cengage Learning, 2010.
- FOUCAULT, M. **Estética: literatura e pintura, música e cinema**. 2. ed. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2006a.
- FOUCAULT, M. **Estratégia, poder - saber /**. 2. ed. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2006b.
- PIAGET, J. **Epistemologia genética**. Tradução de Álvaro Cabral. 3. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2007.
- PIAGET, J. **O juízo moral na criança**. 4. ed. São Paulo: Summus, 1994.

PIAGET, J. **O nascimento da inteligência na criança**. 4. ed. Rio de Janeiro: Guanabara, 1987.

PIAGET, J. **Sabedoria e ilusões da filosofia**. São Paulo: Difusão Europeia do Livro, 1969.

SODRÉ, M. **As estratégias sensíveis**: afeto, mídia e política. Petrópolis, RJ: Vozes, 2006.

SODRÉ, M. A televisão é uma forma de vida. **Famecos**, Porto Alegre, n. 16, p. 18-35, 2001.

### **Agradecimentos:**

Apoio a esta pesquisa do PAPq – Programa Institucional de Apoio a Pesquisa.

UEMG, 2019-2020.

### **Dados da autora**

#### **Eliane Meire Soares Raslan**

ORCID iD <https://orcid.org/0000-0002-2274-2836>

UEMG - Universidade do Estado de Minas Gerais

Pesquisadora e Profa da UEMG. Dra em Comunicação Social pela

PUCRS. Editora da Revista Fandom. Líder do Grupo de Estudos

Prolim/UEMG. E-mail: [eliane.raslan@uemg.br](mailto:eliane.raslan@uemg.br). Currículo lattes: <[http://](http://buscatextual.cnpq.br/buscatextual/visualizacv.do?id=K4231980U3)

[buscatextual.cnpq.br/buscatextual/visualizacv.do?id=K4231980U3](http://buscatextual.cnpq.br/buscatextual/visualizacv.do?id=K4231980U3)>;

<<https://cepccomuemg.wixsite.com/cepccom>>