



A Revista de Estudos Universitários (REU) - com o tema Comunicação e Educação: processos comunicacionais no contexto da "cultura da convergência"-, lançou o convite para que os conceitos de convergência dos meios de comunicação, cultura participativa e inteligência coletiva, apresentados no contexto da cultura da convergência, fossem vetores para reflexões sobre processos educacionais, em geral.

Neste número, entre os autores que com suas reflexões vieram ao encontro deste convite, o leitor encontra o ensaio Gesto contemporâneo no processo de ensino/aprendizagem digital, por Wilton Garcia Sobrinho, que problematiza a questão da comunicação na contemporaneidade junto ao processo de ensino/aprendizagem digital, com foco nas categorias experiência e subjetividade.

Também a possibilidade da produção de conhecimento em ambientes educacionais com os games, enfatizando as singularidades e as aplicabilidades dos games denominados jogos epistemológicos, é explorada em Os jogos digitais como espaços para produção de conhecimentos: o raciocínio lógico e matemático em jogo, por Cristiano Natal Tonéis e Janete Bolite Frant.

Reflexões sobre a educação online - que surge a partir do desenvolvimento das plataformas de ensino e da criação de diversos cursos online, dependendo de um ambiente virtual diferente do escolar presencial e contribuindo para o surgimento de novas formas de aprendizagem-, são apresentadas em A comunicação na educação online, a questão da identidade, modos de vinculação e ubiquidade, por Dario de Barros Vedana e Roberto Chiachiri Filho.

A websérie, ou narrativa midiática produzida em linguagem audiovisual, foi tratada em A websérie enquanto processo comunicacional no contexto da cultura da convergência e os alicerces midiáticos necessários para sua roteirização, por João Paulo Hergesel. O autor explora a roteirização para novas mídias, considerando as etapas fundamentais para a construção do roteiro e valendo-se do episódio Status: Enrolados, da websérie Crises Inúteis de um Relacionamento Qualquer, Phil Rocha e Douglas Jansen, de 2013.



O Programa ACESSA Escola compõe o *corpus* de pesquisa relatada em O Programa ACESSA Escola como facilitador da cultura da convergência digital entre docentes da educação básica paulista, por Maria Angélica Penatti Pipitone, Livia Moreira de Camargo Barreto, Bruna Pacheco e Dayson Fernando Ribeiro Brandão que, entre os resultados da pesquisa, enfatizam que os professores utilizam as mídias digitais nas atividades rotineiras e pessoais, mas, não se sentem “prontos para a inserção das tecnologias digitais em suas aulas em função de falta de tempo, de qualificação específica e mesmo de motivação para a inovação”.

Paulo Celso da Silva e Roger dos Santos, em artigo intitulado Leituras do Filme *Rio*, sob a perspectiva teórica de Fábio Nauras Akhas, mostram que o filme apresenta o Rio de Janeiro perpassado pela alegria do carnaval e que, ao mascarar problemas sociais, gera a imagem de um lugar de felicidade.

Retomando as reflexões, num sentido mais amplo, sobre o contexto contemporâneo, Raquel Gianolla Miranda, em Sociedade, Tecnologia, Educação e seus sentidos, trata do movimento imposto pelas tecnologias para com a escrita, o diálogo e a educação/ensino a distancia.

Este número também apresenta duas resenhas. A primeira, Descentramento do livro e da escola como eixos do saber, por Luciana Coutinho Pagliarini de Souza, trata do livro *A comunicação na educação* (São Paulo: Contexto, 2014), de Jesús Martín-Barbero. Como sugere o título da resenha, a autora enfatiza as reflexões sobre a questão do livro e sua descentralização enquanto eixo do saber e sobre a atual crise da leitura entre os jovens que é “atribuída menos à sedução exercida pela tecnologia do que pela diversidade de escrituras que hoje circulam e pelos novos ‘modos de ler’ que elas demandam”.

A segunda resenha, por Jefferson Carrielo do Carmo, apresenta a obra *Educação tecnológica: desafios e perspectivas* (3ª. Ed. Ver. Ampl. São Paulo: Cortez, 2009), que tem Mirian Paura Sabrosa Spin Grinspun como organizadora. O autor menciona que a obra trata “de temas complexos e controversos de forma clara e direta, estimulando o debate sobre a Educação Tecnológica. O texto está aliado à busca permanente de qualificar o debate teórico sobre a Educação Tecnológica, que histórica e politicamente sempre esteve no terreno das contradições”.



Ainda em meio a contradições, na seara dos games na educação, na entrevista Games na interface Comunicação/Educação, a pesquisadora Arlete dos Santos Petry apresenta, aos leitores deste número da REU, reflexões sobre a relação entre comunicação e educação, com ênfase no percurso dos games nesta interface. É importante ressaltar o método de análise de jogos, desenvolvido pela pesquisadora e denominado ‘jogo assistido’, “uma espécie de observação participante em que o pesquisador/observador dá suporte à narrativa que vem se desenvolvendo nas ações do jogador, intervindo de modo a compreender mais detalhadamente a experiência de jogar dos jogadores”, conforme explica a entrevistada.

Espero que as reflexões apresentadas, que se tornam insistentes, pois elas permanecem online, venham ao encontro das suas expectativas, sempre bem-vindo leitor!

Atenciosamente,

Maria Ogécia Drigo