
Transmídia e Educação: a construção colaborativa de saberes¹

Aparecido Santos do CARMO²

Mariana Cristina MOURO³

Monique de Souza Sant'Anna FOGLIATTO⁴

Benedito Dielcio MOREIRA⁵

Universidade Federal de Mato Grosso (UFMT)

Resumo

O presente trabalho discute a relação entre a educação escolar e as narrativas transmídias, que podem ser construídas neste ambiente. Para essa discussão, apresenta-se uma análise sobre uma plataforma que contém conteúdos transmídias intitulada plataforma mais 10. Também será abordado o tema que envolve a juventude e a tecnologia e a educomunicação que corrobora na construção de material transmídia. Para a confecção do mesmo, foram revisitados materiais teóricos de Jenkins, Massarolo e Moreira, sobre transmídia, letramento digital e educação.

Palavras-chave: Narrativas transmídias; plataforma mais10; juventude; tecnologia; educomunicação.

Introdução

Vivemos em um mundo permeado pelas tecnologias. Através delas podemos interagir com as pessoas, buscar novos conhecimentos, realizar atividades cotidianas e buscar soluções para os problemas enfrentados no dia-a-dia. Mais do que isso: as inovações na área das novas tecnologias da informação e comunicação (NTICs) alteraram o modo com que as sociedades se apresentam no mundo e o modo com que elas se amparam nas novas tecnologias para desempenhar funções e garantir a manutenção de práticas culturais.

Nesse contexto, tão importante quanto entender o relacionamento dos jovens com as máquinas, é preciso compreender de que forma os conteúdos dispostos na rede são apresentados e, mais do que isso, de que forma o trabalho colaborativo e a pró-atividade da parcela jovem da população se mostram nestes novos ambientes virtuais, com narrativas

¹ Trabalho apresentado no IJ06 – Interfaces Comunicacionais do 40º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação realizado de 04 a 09 de setembro de 2017 em Curitiba-PR

² Estudante de graduação do 7º semestre de Comunicação Social, habilitação em Jornalismo, pela Universidade Federal de Mato Grosso. E-mail: cido.snts@gmail.com

³ Aluna do 7º semestre de Comunicação Social habilitação em Jornalismo, pela Universidade Federal de Mato Grosso. E-mail: m.mouro23@gmail.com

⁴ Aluna do 7º semestre de Comunicação Social habilitação em Jornalismo, pela Universidade Federal de Mato Grosso. E-mail: moniquefogliatto@gmail.com

⁵ Orientador do trabalho. Professor do Departamento de Comunicação Social da Faculdade de Comunicação e Artes (FCA-UFMT). E-mail: dielcio@hotmail.com

Comunicação
que retratem seus interesses, seus gostos e até mesmo funcionem como um mecanismo de transformação da cultura e da sociedade.

Assim, as narrativas transmídias mostram-se importantes, ganham destaque na medida em que mais do que permitir a construção de materiais de diversas naturezas em diferentes formatos, são construídas em uma simbiose de conhecimento compartilhado por diferentes indivíduos em diferentes espaços físicos. Por isso, a construção de histórias neste novo formato tem chamado a atenção. Trata-se de um modo de narrar acontecimentos em que muitas vozes, ainda que distantes uma das outras, atuam em uma espécie de coro que se constitui como tal a medida que as vozes se cruzam.

Juventude e tecnologia

O que a tecnologia de comunicação representa para o jovem? Pergunta complexa, mas ao mesmo tempo de extrema importância. É do senso comum relacionar tecnologia com a internet e com os chamados descolados (referindo-se a jovens especificamente). Primeiro pensemos em tecnologia. Ao buscar um significado encontramos: tecnologia é “substantivo feminino. **1** - teoria geral e/ou estudo sistemático sobre técnicas, processos, métodos, meios e instrumentos de um ou mais ofícios ou domínios da atividade humana (p.ex., indústria, ciência etc.). **2** - técnica ou conjunto de técnicas de um domínio particular”.

O leque de significados atribuídos à palavra tecnologia já mostra a sua grandeza e complexidade. Já a junção de tecnologia e comunicação aponta para uma infinidade de possibilidades. O uso dos aparelhos de comunicação, que são “meios e instrumentos”, ferramentas para a comunicação mediada, é visível na vida do jovem. Para aprender como melhor utilizar as ferramentas de comunicação e até potencializar as máquinas à mão, os jovens recorrem a diferentes meios/ferramenta para este aprendizado. Para Massarolo, com base nos estudos de Livingstone, isso é uma forma de letramento, uma vez que “os letramentos podem ser definidos de forma provisória como um conjunto de habilidades básicas e avançadas relacionando aptidões individuais com práticas sociais cruzando a fronteira entre o conhecimento formal e informal” (LIVINGSTONE, 2011, p.13 apud MASSAROLO, 2017, p.1). Ou seja, é possível unir o que o jovem sabe com as técnicas utilizadas para manuseio da tecnologia. Logo, se tem uma diversidade de conteúdos nas redes, material esse que podem também ser considerado transmídia.

Um exemplo clássico dessa prática são os tutoriais de jogos, edição de vídeos, edição de imagens postados no *YouTube*. Nestes materiais os jovens aprendem, por meio

de uma ferramenta tecnológica, a manusear outra ferramenta. Há neste intenso processo um modelo colaborativo. Ao entregar o celular para uma criança de seis anos, diz Massarolo, ela já saberá como e o que fazer com esse aparelho. Outro ponto é de que o aprendizado referente às tecnologias é diferente dentro de casa, pois antes o pai ensinava o filho, mas hoje filhos ensinam os pais a utilizar o computador, a se inscrever no Facebook, pagar contas online, baixar livros digitais, entre outras inúmeras possibilidades de serviços.

Mas esse “saber um pouco de tudo” também tem relação com tudo que se relaciona com a comunicação e a educação. A juventude é caracterizada por fases de transformações. Neste processo, em que existem mudanças de atitudes, observação do mundo, apreensão de saberes em diferentes discussões, ouvir e respeitar os mais velhos e experientes, e sobretudo, deparar-se com o novo e torná-lo um desafio, desafio esse que o levará a conhecer seus limites, sua força de vontade, sua força de superação, de improvisação, para que depois todo esse conhecimento, esse aprendizado, o “novo”, seja socializado de forma aleatória com seu nicho de relacionamento.

A tecnologia está inserida nesse processo. A soma dos saberes que ela proporciona gera encantamento por esse universo digital. Nesse sentido, o jovem deseja jogar em rede, navegar na internet com o seu *tablet*, fotografar com o celular, ouvir música em seu *ipod*, entre tantas outras performances efetuadas nessa construção de mundos. Boa parte do que há neste universo o encanta, fascina e lhe é convidativo. É por conta desta cultura entre os jovens que é necessário também disponibilizar espaços para a produção de conteúdo, para que eles exerçam sua competência de sujeito ativo na construção do conhecimento: “o letramento não se resume com as TICs, mas uma forma do fã/consumidor/usuário se tornar também produtor de conteúdo do entretenimento audiovisual que circula pela paisagem da mídia” (MASSAROLO, 2017, p.4). Desta forma, o fã/consumidor/usuário, que neste cenário é o jovem, precisa de espaços de cidadania para construir suas narrativas de um modo que todo esse conhecimento possa ser útil como cidadão/estudante/aprendiz.

O encanto pelas tecnologias proporciona certa curiosidade e necessidade de estar sempre atualizado no que acontece no mundo. A propagação de conteúdo, no cenário contemporâneo, é instantânea e em grande fluxo. Acompanhar um acontecimento, seja ele de que ordem for, no ato de seu estar acontecendo, como em um jogo de futebol transmitido ao vivo, passa a ser hoje quase uma necessidade básica, semelhante a atividades rotineiras como escovar os dentes ou fazer uma refeição. Torna-se fundamental ao jovem inserido no mundo virtual estar conectado, estar “ligado”.

A tecnologia também é utilizada para a socialização. Não é incomum ver pessoas relacionando-se em redes sociais, mas que não tiveram ainda um encontro presencial. Histórias de

diferentes enredos são coletivamente construídas. Há uma cultura em rede se constituindo. Este também é um dos apontamentos que o “letramento transmidiático” proporciona. Todos trabalhando em prol de um objetivo, de uma ação.

As narrativas transmídia na lógica da convergência midiática, na qual histórias são desdobradas por diferentes plataformas, conectadas entre si através da participação do usuário, que empresta sentido às diferentes partes do universo narrativo expandido por meio de uma produção textual que contribui para o fortalecimento da cultura em rede (MASSAROLO, 2017, p.5).

Assim, ao trabalhar o modelo transmídia, ainda que não saiba exatamente o que isso significa, o jovem consegue construir diversas narrativas em diferentes plataformas, o que faz dele um produtor de conteúdo e propagador do conhecimento. Como se nota, diversas plataformas que já trabalham com este tipo de conteúdo, com este tipo de educação, uma educação que envolve os diversos eixos comunicativos e contam inúmeras histórias, dentre elas as que são sugeridas dentro do modelo de educação da grade escolar das escolas de ensino médio/fundamental.

Narrativas Transmídia

Uma narrativa transmídia, segundo Henry Jenkins (2009, p. 138), se desenvolve através de diferentes plataformas de modo que cada novo texto contribui “de maneira distinta e valiosa para o todo”. Isso ocorre porque se deseja criar uma narrativa ampla, rica em detalhes e perspectivas. Cada novo texto contado em uma nova mídia é “fundado no que veio antes” (JENKINS, 2009, p. 138) e se encaixa em “becos sem saída e passagens secretas” (REEVES apud JENKINS, 2009, p. 138) deixadas de propósito pelo autor original.

Apesar de o termo cunhado pelo estudioso americano se referir a fenômenos observados após o surgimento da Web 2.0 e sobretudo a partir do fenômeno da convergência das mídias, não se trata de algo novo ou inédito. Para Jenkins, o modo como a história de Jesus Cristo era contada na Idade Média configura uma narrativa transmídia. A menos que se soubesse ler, Jesus não estava fundamentado em livros, mas algo que se encontrava em múltiplos níveis de cultura. Cada representação (um vitral, uma tapeçaria, um salmo, um sermão, uma representação teatral) presumia que o personagem e sua história já eram conhecidos de algum outro lugar (2009, p. 172).

Para Manuel Castells (apud JENKINS, 2009, p. 184), o fato de podermos processar mentalmente as expressões culturais que nos rodeiam significa que temos um hipertexto inserido em cada um de nós. Isto quer dizer que as pessoas que aceitavam Jesus Cristo na

Idade Média, mesmo aquelas que não sabiam ler, conseguiam fazê-lo por meio de “caminhos possíveis”, construídos entre as brechas do texto tido como base.

Segundo Jenkins, os consumidores de narrativas transmídias são “caçadores e coletores de informações” (2009, p. 184), pois buscam conexões que possam dar sentido ao texto anterior e à completude da história que está a ser contada. Nesse contexto surgem as “culturas do conhecimento” (2009, p. 183), em que diferentes consumidores se ajudam a identificar e conectar os novos fragmentos que vão surgindo ao longo da narrativa. Para Jenkins (2009, p.184), “é preciso buscar ativamente novas informações e novos produtos e, fundamentalmente, envolver-se com outras pessoas ao fazê-lo”. No entendimento do autor, uma única pessoa não sabe de todas as coisas, mas várias pessoas juntas sabem de muitas coisas.

A esta busca coletiva por pistas ou conexões que ajudarão a melhor compreender a narrativa, Jenkins chamou de “impulso transmídia” e a definiu como o cerne da cultura da convergência (2009, p. 185), o que faz com que conteúdos fluam através de distintas plataformas de mídia. Neste sentido, quanto mais conexões, maior será a exigência de interação dos consumidores com a história e com os outros consumidores. Entretanto, cada fragmento, isto é, cada texto contido em uma plataforma distinta, é autônomo, não depende dos outros fragmentos – apesar de que, sozinho, um fragmento pode ser uma porta de entrada para a totalidade da história. Quanto mais fragmentos um indivíduo tiver acesso, mais completa será sua experiência.

Além disso, esta nova forma de contar uma história permite a constituição de um ambiente de autoria cooperativa (JENKINS, 2009, p. 139), em que profissionais que atuam em diferentes mídias tenham a oportunidade de interagir durante todos os estágios de planejamento, realização e finalização do conteúdo, “permitindo que cada meio de comunicação gere novas experiências...” (JENKINS, 2009, p. 149). Não se trata, segundo este autor, do fim das narrativas tradicionais ou algo parecido, uma vez que “histórias são fundamentais em todas as culturas humanas”, mas do advento de estruturas narrativas “que criam complexidade ao expandirem a extensão das possibilidades narrativas, em vez de seguirem um único caminho, com começo, meio e fim” (JENKINS, 2009, p. 170).

A cada momento as “culturas de conhecimento” ficam mais sofisticadas e cada nova geração de público fica mais exigente quanto à qualidade e a robustez com que as narrativas são construídas. Segundo Jenkins (2009, p.184), “numa cultura de caçadores, as crianças brincam com arco e flecha. Na sociedade na informação, elas brincam com informação”. E cada vez mais crianças entram na roda para brincar com informação. Dadas

às possibilidades criativas e multiplicadoras da narrativa transmídia, a indústria do entretenimento parece estar interessada em tomar para si a tarefa de abrir espaços para esta nova modalidade de narrar. (JENKINS, 2009, p. 184).

Educação e Transmídia

Trazendo o conceito de transmídia para o campo da educação é possível perceber que essa nova dinâmica, que ultrapassa os limites do ambiente escolar, se torna mais atrativa ao aprendizado do jovem contemporâneo. Tal assertiva pode ser comprovada ao analisarmos o contexto mais geral na qual essa parcela está inserida. Mais do que meros usuários, os jovens utilizam as ferramentas tecnológicas como instrumentos de manifestação de seus ideais, um espaço no qual atuam de forma coletiva para realizar trocas de experiências e buscar novas formas de conhecimento, não mais estão restritas ao ambiente da sala de aula.

Atuando com desenvoltura nesse universo tecnológico, os jovens fazem deste espaço um novo ambiente comunicacional. Mais do que estar inseridas no cotidiano dos jovens, muitas vezes estas pequenas máquinas se tornam até parte de seu corpo, uma espécie de extensão, tal como já conceituou McLuhan quando analisou as tecnologias do seu tempo. O fato é que, inserido no ambiente educacional, essa nova forma de interagir com a tecnologia acaba reconfigurando o ambiente escolar, no qual ainda se encontra enraizado um modelo tradicional de conhecimento, centrado na figura do professor, detentor do conhecimento e responsável por transmiti-lo em pequenas parcelas aos estudantes.

Para subverter essa lógica, as NTICs surgem como um mecanismo de visibilidade ao jovem contemporâneo, um modo de ter a mão os instrumentos necessários para se tornar um agente de seu próprio conhecimento. Dessa forma, o campo educacional se configura em duas faces: de um lado, estudantes mostram suas habilidades com os dispositivos tecnológicos e fazem deles ferramentas de busca, instrumentos geradores e disseminadores de novos conhecimentos. De outro, professores acostumados à dinâmica tradicional têm de se adaptar a essa nova configuração educacional, centrada no paradigma da horizontalidade e trabalho coletivo.

Dessa forma, o ato de intercambiar informações e experiências se constitui em um importante mecanismo de aprendizagem, de forma que o conhecimento não mais está restrito à figura de um especialista, mas assume caráter prático, passa a fazer parte de experiências vivenciadas no cotidiano. Com isso, essa pluralidade de olhares a respeito de um mesmo tema assume uma nova configuração, são vozes que se complementam “O conhecimento que decorre de um debate, de múltiplas vozes, originado de um problema colocado, estudado, faz aflorar diferentes experiências e opiniões, cria entre os envolvidos

uma interconexão não só do tema em debate, mas de questões comuns ao grupo” (MOREIRA, 2017).

Atuando em coletividade, os alunos passam a compreender a importância de se atentar ao cotidiano em que vivem e, sobretudo, partilhar diferentes visões acerca de um mesmo fato, de forma que os espaços sociais se tornem lugar de compartilhamento, mas também que possibilite diferentes indivíduos trabalharem em conjunto, sempre em prol de um objetivo pretendido. Estudos anteriores, de caráter histórico-social, já mostram que ninguém se constitui sujeito sem a presença de outros sujeitos:

O outro é, portanto, imprescindível tanto para Bakhtin como para Vygotsky. Sem ele o homem não mergulha no mundo sógnico, não penetra na corrente da linguagem, não se desenvolve, não realiza aprendizagens, não ascende às funções psíquicas superiores, não forma a sua consciência, enfim não se constitui como sujeito. O outro é peça importante e indispensável de todo o processo dialógico que permeia ambas as teorias (FREITAS, 1997, p. 320 apud DAMIANI, 2008, p.216).

O fato é que a construção de narrativas transmídia pressupõe trabalho colaborativo, de forma que os sujeitos participantes dessa prática atuam de forma coletiva em prol da construção de uma história. Segundo Jenkins (2009), este modelo de construção de narrativas consiste em seccioná-las de forma lógica pelos diversos canais midiáticos, de forma que os leitores e produtores possam “passar” entre os formatos. Essa proposta de narrativa subverte o modelo tradicional, na medida em que retira dos sujeitos participantes do processo a denominação de leitor ou produtor do conteúdo. Nos ambientes virtualizados, a história pode ser construída colaborativamente, segundo modelos interativos, com trocas de experiências e pontos de vista distintos.

O PROJETO EDUCOMUNICAÇÃO

Seguindo o modelo transmídia, apresenta-se neste trabalho a “plataforma mais 10”⁶, um sítio de divulgação de conteúdos realizados pelo projeto “Educomunicação, ciência e outros saberes: um estudo do trabalho colaborativo em narrativas transmídias”. Nesta plataforma estão hospedados os trabalhos produzidos por alunos participantes do projeto. Para tornar possível diferentes tipos de produção, estudantes de nove escolas estaduais de ensino fundamental e médio, distribuídas em zonas rurais e urbanas pelo estado de Mato Grosso, receberam oficinas relacionadas a textos jornalísticos, audiovisual, narrativas, fotografias, trabalho colaborativo e outros saberes. As oficinas eram feitas semanalmente, em forma de trabalho colaborativo entre professores e estudantes da Universidade Federal

⁶ www.ufmt.br/mais10educucomunicacao

de Mato Grosso, dos cursos de jornalismo, radialismo e publicidade e propaganda, e alunos e professores das escolas vinculadas ao projeto.

O principal foco do projeto é tornar as novas tecnologias aliadas no processo de aprendizagem de conteúdos escolares, usando como ferramenta o celular. Durante os encontros, os estudantes eram convidados a produzir vídeos, fotografias, textos sobre o que estavam estudando em sala de aula, saberes populares e aulas de campo (fora da sala de aula) organizadas pelo projeto. Todo esse material foi hospedado na plataforma mais 10, constituindo assim diferentes formatos de narrativas transmídia.

Um exemplo é o caso de uma escola rural que fica a aproximadamente a 100 km de Cuiabá. Essa escola recebeu o projeto educomunicação, os estudantes produziram diversos materiais sobre a escola, sobre as comunidades do entorno, foram até o sítio arqueológico na Serra das Araras e receberam alunos de uma das escolas de Cuiabá, também participante do projeto. Os vídeos produzidos nas oficinas, na maioria das vezes – exceto em caso de visita de uma escola à outra – são sobre o cotidiano escolar e a realidade da comunidade em que a instituição de ensino está inserida.

No primeiro vídeo analisado, verifica-se um importante trabalho de documentação de um pedaço da história da comunidade. A entrevistada, em off, conta sobre o surgimento da igreja naquela comunidade até a construção do templo, ao tempo em que é possível observar as produções fotográficas dos alunos exibidas como que em uma apresentação de slides. O vídeo – como todos os demais – é fruto de uma pauta jornalística que busca privilegiar as realidades e os interesses das comunidades.

Outra produção que registra a história da comunidade é o vídeo sobre a linguagem da região da baixada cuiabana. Os alunos contam – em vídeo composto de narração e ilustração de fotografias – como o modo de falar daquelas pessoas foi influenciado e modificado com a chegada de migrantes vindos de variados estados e partes do país e como a linguagem tradicional dos primeiros habitantes da região vem se perdendo com o passar do tempo.

Noutro vídeo, tem-se um exemplo de interdisciplinaridade: os alunos apresentam o conteúdo da aula de Arte. Trata-se do relato da extinção de um costume da população daquela região, a produção de utensílios de argila. Os alunos contam que as árvores usadas na produção da panela de barro e da gambela (bau de casca e lixeira) estão desaparecendo da região e demonstram preocupação. A professora, em sala de aula, conseguiu mostrar aos alunos a importância desse tema de modo que eles construíram um vídeo sobre o assunto, para não deixar o assunto morrer, para mostrar aos outros – colegas, vizinhos e familiares –

Comunicação
que o desaparecimento das árvores daquela região é um assunto relevante.

Em mais uma produção, os alunos e uma professora apresentam a horta da escola. Quem assiste o vídeo tem acesso à conceitos advindos das aulas de ciências naturais tais como “adubação orgânica”, “decomposição”, “transgênicos”. Além disso, é citada a contribuição da produção local para o orçamento da escola, isto é, os alunos têm ciência de que ao produzir parte do que eles consomem nas merendas, ajudam a escola a economizar e a ter mais recurso disponível para outros investimentos.

Vídeos que também mostram um pouco deste conteúdo transmídia foram produzidos sobre a visita ao Sítio arqueológico. Na peça são passados slides com fotos da visita dos alunos da escola rural ao local e se complementa com as fotos de outra escola que também visitou o lugar. As fotos mostram o caminho até o sítio, o que contém neste lugar e como foi a visita destes estudantes. Além de fotos e vídeos há artigos publicados nos jornais produzidos pelas duas escolas.

Carregadas de significado, as fotografias e as narrativas textuais construídas sob o olhar dos alunos permitiram a reconstrução, em diferentes formatos midiáticos, de um espaço singular, antes de interesse apenas de pesquisadores, agora também de interesse das comunidades do entorno. Além da valorização cultural e do ambiente que os cerca, a comunidade em geral pode exercitar o que Simmels chama de snapshots, no qual são retirados momentos específicos de determinados acontecimentos, expressando nestes pequenos flashes alguma coisa que nos tocam. Trata-se de um interessante e criativo modo de resgate cultural e valorização de espaços e histórias de vida dos moradores e das comunidades.

REFERÊNCIAS

JENKINS, H. Cultura da convergência. 2. ed. São Paulo: Aleph, 2008. 428 p.

MASSAROLO, J. C.; PADOVANI, G. Letramento transmídia: um estudo sobre a produção de conteúdos escolares colaborativos In: MOREIRA, Benedito Dielcio, MATTOS, Acllyse de. Educomunicação e Transmídia: um encontro na Escola dos Medias, Ciência e Saberes Populares, 2017 (No prelo)

MOREIRA, B. D. Educomunicação, Ciência e Outros Saberes: um estudo do trabalho colaborativo em narrativas transmídias Trabalho apresentado no VII Encontro Brasileiro de Educomunicação e V Global Mil Week – UNESCO. São Paulo, USP, 2017.