

AUDIOVISUAL TRANSMÍDIA PARA EDUCAÇÃO

TRANSMEDIA AUDIOVISUAL FOR EDUCATION

- Arielly Kizzy Cunha (FAAC Unesp- ariellykizzy@yahoo.com.br)
- José Anderson Santos Cruz (FCLar Unesp – andersoncruz@fclar.unesp.br)
 - José Luís Bizelli (FCLar Unesp – bizelli@fclar.unesp.br)

Resumo:

O artigo aborda uma investigação do produto audiovisual transmídia como possibilidade de ferramenta educativa, com a finalidade de favorecer a assimilação de conceitos de aprendizado. Para caracterização do objeto da pesquisa, são destacados os principais elementos distintivos dos programas infantis com cunho educativo, bem como o uso do lúdico na disseminação desse conhecimento, além da aplicabilidade de conceitos, métodos e produtos multiplataforma, como jogos e interatividade. Com isso são estabelecidas relações entre esse universo midiático, no contexto da sociedade da informação e do conhecimento, o ensino e a aprendizagem. Atualmente o público infantil já vive imerso nas Tecnologias de Informação e Comunicação, as TICs, e procura instintivamente aprofundar seu conhecimento, de forma atrativa através de conteúdos e procedimentos do seu interesse, de forma inovadora, num processo de apropriação de saberes.

Palavras-chave: TICs; Audiovisual Transmídia; Educação; Lúdico.

Abstract:

The paper brings an investigation of the audiovisual transmedia product as a possibility of being an educational tool, with the purpose of favoring the learning. In order to characterize the research object, the main distinctive elements of children's educational programs are highlighted, as well as the use of ludic in the dissemination of this knowledge, and the applicability of multiplatform concepts, products as games and interactivity. Relations between this media universe are established, in the context of the information and knowledge society, teaching and learning. Nowadays the childrens are already involved with Technologies of Information Communication (TICs), and instinctively seeks to deepen their knowledge, in an attractive way through contents and procedures of their interest, in an innovative way, in a process of appropriation of knowledge.

Keywords: TICs; Audiovisual Transmedia; Education; Ludic.

1. Introdução

Eles passaram a vida inteira cercado por e usando computadores, videogames, tocadores de música digitais, câmaras de vídeo, telefones celulares, e todos os outros brinquedos e ferramentas da era digital. Hoje

os graduados médios universitários passaram menos de 5.000 horas de suas vidas lendo, mas mais de 10.000 horas a jogar jogos de vídeo (não mencionar 20.000 horas assistindo TV). Jogos de computador, e-mail, Internet, telefones celulares e mensagens instantâneas são partes integrantes de suas vidas (PRENSKY, 2001).

Desde os anos 90 e principalmente anos 2000, as crianças se apropriam dos aparelhos eletrônicos dos pais, assim foram definidos como nativos digitais, já que nasceram e cresceram com as tecnologias presentes em suas vidas.

Enquanto as gerações anteriores ainda refletem como deve ocorrer a inserção das multiplataformas nos processos de produção de produto audiovisual atuais, os nativos digitais produzem intuitivamente vídeos para seus *vlogs* (*blogs* com vídeos) e canais, e disseminam informação naturalmente, contabilizando milhares de acessos, numa construção de conhecimento coletiva, conforme Levy (2004), no ciberespaço, local onde essa inteligência coletiva se integra através das conexões dos participantes.

A tecnologia como ferramenta para o aprendizado comumente ocorre, assim como o uso de artefatos comunicacionais como o vídeo em sala de aula e vice versa como, por exemplo, com a educação à distância. Assim se fortalecem inovações tecnológicas para o uso objetivando o ensino e dessas formas também se consolidam possibilidades de interação, participação, avaliação e disseminação de conteúdos educativos, mas não somente, já que essas tecnologias midiáticas e imagéticas são parte da realidade cotidiana.

O que traz de positivo é que a ação executada pelas crianças, e posteriormente pelos jovens, provenientes deste contato precoce com as TICs, propicia autonomia, muitas vezes sem a interferência dos pais. A construção do conhecimento e autonomia intelectual pressupõe a realização de pesquisas livres, em que a curiosidade da criança surge naturalmente. Bizelli (2013, p. 17) “sem dúvida, o conhecimento contido nas inovações produzidas pela sociedade da informação avança de forma vertiginosa, mas existem limites estruturais colocados”.

Conquistar por si mesmo um certo saber, com a realização de pesquisas livres, e por meio de um esforço espontâneo, levará a retê-lo muito mais: isso possibilitará, sobretudo, ao aluno a aquisição de um método que lhe será útil por toda a vida e aumentará permanentemente a sua curiosidade, sem o risco de estancá-la; quando mais não seja, ao invés de deixar que a memória prevaleça sobre o raciocínio, ou submeter a inteligência a exercícios impostos de fora, aprenderá ele a fazer por si mesmo funcionar a sua razão e construirá livremente suas próprias noções (PIAGET, 1973 p.62).

O trabalho objetiva refletir a produção audiovisual multiplataforma para crianças na sua formação cultural, social, cidadã e educativa. Com a implementação de novas tecnologias, são necessárias novas formas de produção e de ensino, com forte participação do lazer, diversão e entretenimento, a disseminação da informação pelo prazer de apreender.

Na sociedade moderna as tecnologias têm ocupado um espaço importante exercendo influências em diferentes esferas. Os jovens já nascem imersos na realidade digital e virtual, o que altera as formas de aprender, bem como, de se relacionar com o mundo. Assim, intensifica-se o debate sobre as potencialidades das TIC em meios educacionais e formativos. (CUNHA; BIZELLI, 2015).

É necessário se considerar a renovação das práticas de atuação profissional em torno de métodos especialmente apropriados para a gestão da informação e da comunicação nesse novo contexto da radiodifusão e da TICs no mundo. Logo, estudar novos métodos de produção, a influência da interatividade no método de produção, descobrir novas hipóteses, elencar o conhecimento necessário para alcançar a produção com qualidade e linguagem própria. O intuito deste trabalho é fazer parte deste processo de forma construtiva.

A pesquisa é desenvolvida a partir de levantamento bibliográfico, que norteia o estudo. Os critérios definidos para a exploração bibliográfica visam fundamentar o conhecimento sobre o objeto de estudo e a formulação das hipóteses, análise das relações entre as variáveis e determinação dos efeitos resultantes.

2. Mídia e Tecnologia

Castells (1999) formula sua teoria da cultura da virtualidade real, onde as transformações tecnológicas possuem dimensões imensas, concatenando que as culturas consistem processos de comunicação e no âmbito tecnológico não há separação entre real e virtual, alterando assim as relações humanas, que ocorrem cada vez mais em ambiente virtual e seus impactos ainda são desconhecidos.

Isso tem ocorrido de forma acelerada e constante, mas não necessariamente crítica e reflexiva. É sabido que as TICs já são instrumento para o desenvolvimento humano, mas seu uso deve vir com responsabilidade. “Um horizonte assim postulado – norteado pelos princípios expostos de acesso universal às TICs; educação universal que permita apropriação de conhecimentos e livre-arbítrio; gestão compartilhada por meio de processos representativos e participativos – pode demonstrar um caminho [...]” (BIZELLI, 2013, p. 17).

O papel dos pais, dos educadores e dos produtores de conteúdo é mediar esse conhecimento. Conforme Vygostky (1996), a aprendizagem sempre contém relações interpessoais, e o entendimento do mundo se pauta no outro, não há conhecimento interno pronto que se atualiza sem influencia externa, ocorre exatamente o oposto disso, é um processo que se dá de fora para dentro, amplamente influenciado pelo meio, o desenvolvimento da aprendizagem e a construção do conhecimento passam pela produção da cultura, como resultado das relações humanas.

Devido à especificidade dos objetivos do conteúdo audiovisual, de cunho educativo, Carvalho (2014), ressalta que seu conteúdo deve conter diversos aspectos, ou seja, deve fomentar: curiosidade, ação comum, senso crítico, qualidade de vida, respeito à inteligência, auto estima, cultura, linguagem experimental, valores, formação da identidade, informação, inclusão, educação, pluralidade, motivação do aprendizado, aquisição do conhecimento, somente contemplando todos esses elementos o programa deve ser desenvolvido.

O uso do produto audiovisual transmídia, que Jenkins (2008) define como conteúdo transmitido em múltiplos meios de comunicação de forma que se complementem, mas independentemente, é pensado aqui como ferramenta para favorecer a assimilação de aprendizados, já existem alguns desenhos que tendem a esses objetivos explicitamente.

Nessas atividades, as crianças podem estabelecer relações entre novos conteúdos e conhecimentos prévios, usando para isso os recursos de que dispõe. Esse processo possibilita a elas modificarem seus conhecimentos prévios, matizá-los, ampliá-los ou diferenciá-los em função de novas informações, capacitando-as a realizar novas aprendizagens, tornando-as significativas, através da visualização, da dramatização, e da interação, esta em especial, através das possibilidades praticas transmidiáticas complementares como meios de interatividade: como os jogos, os livros, as competições.

Conforme Jenkins (2008) a narrativa transmídia ocorre em distintas plataformas, com distintas características, com novos contextos que contribuem para o todo, é uma expansão para diversos universos, e a compreensão de cada parte é independente, não devendo ser redundante.

Na forma ideal da narrativa transmídia, cada meio faz o que faz de melhor a fim de que uma história possa ser introduzida num filme, expandida pela televisão, romances, quadrinhos; seu universo possa ser explorado em games ou experimentado como atração num parque de diversões. (JENKINS, 2008, p.138)

Algumas sugestões iniciais de desmembramentos do projeto audiovisual seriam o conteúdo extra gerado, além da criação de jogos, aplicativos e conteúdo interativo para TV. Cada meio pode ser responsável por contar parte ou detalhes do conteúdo, mas é necessário que o conteúdo possa ser entendido, mesmo que você não tenha acesso a todas as plataformas.

Para haver interatividade não bastam os recursos tecnológicos com essa finalidade. O desejo de interagir, de participar do público é fundamental. A interatividade é propriedade intrínseca da comunicação digital. A imersão apresenta grau acentuado quando o usuário é envolvido no espaço da realidade virtual.

De acordo com Gawlinski (2003), existem mais possibilidade de interação além dos exemplos que enriquecem a experiência de programas específicos, como os concursos e votações (geralmente *reality shows*), existe a possibilidade de personalização, individualização através do uso da tecnologia e com a participação da internet como meio de comunicação já consolidado.

O estado atual das mídias e a mudança de paradigma no modo como o mundo as consome, com a convergência transmídia possibilita a transmissão de conteúdo que contribua com as expectativas das pessoas, além de aplicar na produção as técnicas com conhecimento e ética com a finalidade de alcançar as pessoas com entretenimento, conhecimento e qualidade.

3. Mídia e Educação

As novas gerações necessitam de inovações, de novas propostas, para expandir seu interesse no conteúdo. Para Paulo Freire, o conhecer é um ato dinâmico consciente e participativo, que exige a presença curiosa do sujeito em face do mundo, esse conhecimento demanda busca de sentidos e significados, sendo inseparável da curiosidade e do interesse em decifrar e mudar o mundo, um ato criativo e criador de invenção e reinvenção.

Só aprende verdadeiramente aquele que se apropria do aprendido, transformando-o em apreendido, com o que pode, por isso mesmo, reinventá-lo, aquele que é capaz de aplicar o aprendido/ apreendido a situações concretas. (FREIRE, 2015, p. 27).

Moran (1995) entende que o vídeo explora o ver, o ter diante de si as situações, as pessoas, os cenários, as cores, as relações espaciais, com o apoio da fala, do narrar, da contação dos fatos, de histórias, de teorias. O vídeo é sensorial, é imagético, é linguagem falada, é musical e é escrita. Estruturas que interagem sobrepostas, interligadas, somadas, interconectadas, daí sua força. E relata que quando um vídeo é utilizado para a sensibilização do aluno seu uso é o mais importante para a escola: “Um bom vídeo é interessantíssimo para introduzir um novo assunto, para despertar a curiosidade, a motivação para outros temas. Isso facilitará o desejo de pesquisa nos alunos para aprofundar o assunto do vídeo e da matéria”.

Os processos de criação do programa têm início, com a ideia do que será o programa. Segundo Bonásio (2002), a criação do programa, que é a primeira etapa da pré-produção, aborda os processos de ter a ideia inicial, ou o surgimento da demanda necessária do programa, a definição dos objetivos, e as possibilidade de interatividade.

Ocorre a necessidade de se fornecer referências atualizadas e transmidiáticas para complementar lacunas na introjeção dos conteúdos, na compreensão e aproximação do público, que vá além da experimentação empírica e da intuição refletidas na realidade, que, muitas vezes, caracterizam os métodos de uso prático dos conceitos automatizados mentalmente pelas crianças e que na escola são aprendidos com teorias muitas vezes descoladas e não aplicáveis em sua realidade.

Pode se pensar a produção de um vídeo que possa gerar a sensibilização do público, e a utilização do conteúdo, ao invés do vídeo em sala, ou seja, a comunicação como entretenimento, mas carregada de valores e conteúdo relevante, não como obrigação, todavia divertida e interessante, que deve ser desmembrado, retransmitido ou adaptado para multiplataformas, com conteúdo extra gerado, como *making off*, e cenas extras. A partir deste elemento também podem se originar jogos para computador, aplicativos para celulares, jogos interativos para a TV. Os jogos podem ser um reforço lúdico do conteúdo ou um meio de avaliação, como pesquisa do conteúdo apreendido.

Pode ser feita crítica ao uso das TICs como lúdico, como Armstrong (2008) descreve, as telas não seriam ambientes ricos para as atividades sensoriais necessárias para exercitar o cérebro de crianças pequenas. Segundo ele, as crianças precisariam de interação direta com o conteúdo do mundo e também de experiências concretas com colegas e adultos.

Entretanto, pesquisas desenvolvidas por empresas de tecnologia demonstram a possibilidade de interação e experiências a partir de realidade virtual, realidade aumentada e tecnologia tridimensional, com profundidade, aumentando engajamento e motivação em

aprender. Essas tecnologias não são de amplo acesso e os custos são impeditivos, mas a tendência é que em breve sejam acessíveis, já que pesquisas estão sendo desenvolvidas e o mercado de tecnologia está engajado com essas possibilidades.

Para que o entretenimento possa corroborar para a educação, a aplicação de embasamento didático pedagógico na criação e desenvolvimento do conteúdo é essencial. O educador já possui diretrizes para fomentar curiosidade, motivação e interesse, e está apto a definir aspectos pedagógicos aplicados a conteúdos adequados, além de embasar as soluções tecnológicas para diversas plataformas, fazendo com que as crianças aprendam em situações interativas.

No Referencial Curricular Nacional para Educação do Brasil (1998), se define que o processo que permite a construção de aprendizagens significativas pelas crianças requer uma intensa atividade interna por parte delas. Nessa atividade, as crianças podem estabelecer relações entre novos conteúdos e conhecimentos prévios, usando para isso os recursos de que dispõe. Esse processo possibilita a elas modificarem seus conhecimentos prévios, matizá-los, ampliá-los ou diferenciá-los em função de novas informações, capacitando-as a realizar novas aprendizagens, tornando-as significativas.

O contexto do aprendizado pode ser lúdico, afim de que o indivíduo tenha prazer em aprender, não exclusivamente com referencia a jogos e brincadeiras, mas o lúdico enquanto pesquisa, viagem, observação, significado e envolvimento com o conteúdo, aproveitando as possibilidades. (BRASIL, 1998, v.1, p.33)

Os jogos podem ser um reforço lúdico do conteúdo ou um meio de avaliação, como pesquisa do conteúdo apreendido. Algumas características presentes nos conteúdos são diálogos divertidos, assuntos relevantes a toda a família, questões reais e com argumentação, incentivando o questionamento e a curiosidade, através desses a descoberta e a exploração do potencial infantil criativo.

O brincar envolve uma dinâmica complexa, na formação, através da qual o indivíduo desenvolve sua comunicação interpessoal e autoconhecimento, desenvolve a memória, a atenção, a imaginação, a inteligência e a afetividade. Estimular o brincar através de jogos que estejam relacionados com o conteúdo a ser disseminado é um meio de utilização do transmídia como ferramenta que corrobore com o ensino, tanto pelo interesse e uso dos nativos digitais pela tecnologia, quanto pelo entretenimento e lúdico.

Considerações Finais

Com o uso das tecnologias, com novas formas de produção e de ensino, com o lúdico, e o entretenimento, o trabalho trouxe reflexão sobre a produção audiovisual multiplataforma para crianças na sua formação e a disseminação da informação. Com a renovação das práticas de atuação profissional e o estudo de novas possibilidades de produção, a influência da interatividade, e dos jogos favorecem nova práticas de ensino.

Como resultado, essa pesquisa tem como expectativa e propósito servir como referência para profissionais envolvidos com atividades relacionadas à temática, onde

produzir o conteúdo seja uma ação pensada, assim como as consequências desse produto na formação desses indivíduos, e o uso adequado das tecnologias nesses processos.

É essencial ressaltar que a aplicação de embasamento didático pedagógico na criação e desenvolvimento do conteúdo é essencial, pois tanto já possui diretrizes para fomentar o interesse do público e, a partir da curiosidade, levar ao aprendizado, quanto define aspectos pedagógicos aplicados a conteúdos adequados, motivação e interesse do aluno, além de embasar as soluções tecnológicas para acesso e canal de retorno, já que as crianças aprendem em situações interativas.

O professor, ou o meio utilizado que norteia a difusão da informação (o produto audiovisual transmídia) é parte do grupo, e a criança é coconstrutora do seu conhecimento. Nesse sentido o lúdico é inserido através dos jogos e multiplataformas, e assim ocorre a participação no conteúdo de forma educativa. Dessa forma as Tecnologias de Comunicação e Informação atuam como ferramentas colaborativas na formação das crianças.

É preciso pensar meios de trazer às crianças o conhecimento, e a proposta desta pesquisa seguiu neste caminho através do uso do produto audiovisual, do lúdico e do entretenimento. Essa reflexão se mostra pertinente à formação do indivíduo e do uso consciente dos meios de comunicação e das novas tecnologias.

Referências

BIZELLI, J. L. **Inovação: Limites e possibilidades para aprender na era do conhecimento**. São Paulo: Cultura Acadêmica, 2013. ISBN: 978-85-7983-477 (recurso eletrônico). Disponível em: < http://culturaacademica.com.br/_img/arquivos/9788579834776.pdf>. Acesso em: 10 jun. 2016.

BONÁSIO, Valter. **Televisão manual de produção & direção**. Belo Horizonte: Editora Leitura, 2002.

BRASIL. **Ministério da Educação e do Desporto. Referencial Curricular Nacional para Educação**. Volume 1. Brasília:MEC/SEF,1998.

CARVALHO, Cristiane Mafacioli. **Entrevista - Rio Mídia**. Disponível em: <http://portalmultirio.rio.rj.gov.br/portal/riomidia/rm_entrevista_conteudo.asp?idioma=1&idMenu=4&label=&v_nome_area=Entrevistas&v_id_conteudo=51039> Acesso em 01/07/2017.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa**.

CASTELLS, Manuel. **A sociedade em rede**. São Paulo: Paz e Terra, 1999. (A era da informação: economia, sociedade e cultura; vol. 1).

CUNHA, M. D.; BIZELLI, J. L.. **Inovações tecnológicas e contexto escolar: reflexões necessárias**. Revista Ibero-Americana de Estudos em Educação, v. 10.1, p. 50-66, 2015.

ECO, Umberto. **Apocalípticos e Integrados**. São Paulo: Perspectiva, 2006
3ª ed. São Paulo: Paz e Terra, 2015.

GAWLINSKI, Mark. **Interactive television production**. Oxford: Focal press, 2003.

GIL, Antônio Carlos. **Métodos e técnicas de pesquisa social**. 4 ed. São Paulo: Atlas, 2009.

JENKINS, Henry. **A cultura da convergência**. São Paulo: Aleph, 2008.

LAKATOS, E., MARCONI, M. A.. **Fundamentos de metodologia científica**. São Paulo: Atlas, 1991.

LÉVY, P. **Inteligencia Colectiva: por uma antropologia del ciberespacio**. Biblioteca Virtual em Salud, BIREME – OPS – OMS. Washington, 2004.

MORAN, José Manuel. **O vídeo na sala de aula**. São Paulo: Revista Comunicação e educação, 1995.

PIAGET, Jean. **Para onde vai a educação?** Rio de Janeiro, Livraria José Olympio Editora, 1973.

PRENSKY, Marc. **Imigrantes Digital Nativos Digitais. On the Horizon**. University Press, Vol. 9, 2001.

SANCHES. P. A. **Babá eletrônica**. Disponível em:
<<http://farofafa.cartacapital.com.br/portfolio/a-baba-eletronica/>> Acesso em 01/06/2016.

VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente**. Rio de Janeiro: Martins Fontes, 1996.