

EDUCOMUNICAÇÃO E TRANSMÍDIA E SEU POTENCIAL ENQUANTO CONSTRUTORAS DE CONHECIMENTOS

Mariana, MOURO, (UFMT)¹

Resumo:

O presente texto tem como proposta identificar e estudar ações de educomunicação e a utilização de narrativas transmídia enquanto ferramentas educacionais em escolas do Estado de Mato Grosso. Busca-se com essa análise discutir o potencial transformador da educomunicação e da narrativa transmídia, conhecer trabalhos escolares relacionados a transmídia utilizados pelos professores educadores no Estado, afim de nos aproximarmos dos resultados dessas estratégias para saber a eficácia das ações, em especial na construção do conhecimento escolar e pessoal desses jovens.

Palavras-chave: Educomunicação; Mato Grosso; Transmídia.

Abstract: This text has as proposal identify and study actions referring as education and utilization of transmedia narratives as educational tools in Mato Grosso's schools. With this analysis we search discuss the education and transmedia's transformer potential in young students and know scholar tasks related to transmedia used by education teachers in the state in order to get closer to the results of that strategies to know the effectiveness of the actions, in special in the build of the scholar and personal knowledges of this young people

Keywords: Educommunication; Mato Grosso; Transmedia.

TRANSMÍDIA, EDUCAÇÃO E EDUCOMUNICAÇÃO

Os produtos transmídia estão cada vez mais se disseminando no mundo. Existem filmes, séries e plataformas que produzem e divulgam esse tipo de material. Para Jenkins (2015), o conteúdo de Matrix, por exemplo, é de entretenimento da era da convergência, uma criação que integra múltiplos textos, gerando uma narrativa tão ampla que não pode ser contida em uma única mídia. Para Jenkins, todos do Matrix “jogaram o jogo” transmídia muito bem, exibindo primeiro a trama do filme original, para estimular o interesse, logo em seguida foi oferecido alguns quadrinhos na web a fim de cumprir com as expectativas de informações dos fãs mais exaltados. Com a publicação do anime antes do segundo filme e o lançamento do game para computador

¹ Mestranda no Programa de Pós-Graduação em Estudos da Cultura Contemporânea da UFMT. Graduada em Jornalismo pela Universidade Federal de Mato Grosso. Participa do grupo de Pesquisa Rede Brasil Conectado - Jovens e consumo midiático em tempos de convergência e do projeto Multimundos Brasil.

junto com o filme, surfaram na onda da publicidade, levando o ciclo todo a uma conclusão com *Matrix Revolutions*. Após isso, toda a mitologia para um jogo on-line para múltiplos jogadores em massa (MMOG – Massively Multiplayer Online Game).

Além de Matrix, a narrativa transmídia está presente em outras histórias que obviamente muitos já ouviram falar. Como é o caso da história de Cristo. Para Jenkins (2015), essa foi uma das primeiras histórias transmídia. Para o autor, a menos que as pessoas soubessem ler, Jesus não era fundamentado em livros, mas ele era conhecido em múltiplos níveis de cultura, “um vitral, uma tapeçaria, um salmo, um sermão, uma apresentação teatral, presumiam que o personagem e sua história já eram conhecidos de algum outro lugar”.

Outro produto, este não conhecido enquanto transmídia, mas que possui características peculiares de uma narrativa transmídia é a obra *Dragnet*². Para Cardoso (2016), esse produto ainda que não considerado transmídia, (pois o conceito de transmídia surgiria à frente) seguia as características da narrativa transmídia, por ser um programa de rádio, depois TV e logo após ganhou um seriado. Esse é foi um dos primeiros produtos transmídia que já tiveram seu lugar nas mídias na década de 50.

Apesar de que não havia intenção explícita do autor em criar uma narrativa transmidiática, até porque o conceito começaria a ser trabalho somente na década de 90, é possível afirmar que Jack Webb criou um produto transmidiático em plena década de 50. Também percebe-se que ele não quis simplesmente adaptar sua obra para o cinema. Ao invés disso, Jack Webb optou por fazer um episódio novo, com uma história própria e um alto grau de engajamento, trabalhando outra opção de final, a qual deixou de lado ao longo dos episódios televisivos. (CARDOSO, 2016, p. 12).

Na atualidade, produtos que ganham destaque de narrativas transmídias são produções da Marvel, por exemplo, que trabalham tanto com filmes, quadrinhos, jogos e séries, como o caso das histórias do Demolidor, dos Agentes da SHIELD e outros. A trama dos X-mens também pode ser considerada uma narrativa transmídia, com o início dos trabalhos em quadrinhos, um seriado em desenho e filmes. Nesse aspecto, Jenkins entende que “uma história transmídia desenrola-se através de muitas plataformas de

² *Dragnet* iniciou como uma série popular de rádio, de 3 de junho de 1949 a 26 de fevereiro de 1957, depois virou um drama policial de TV (de 16 de dezembro de 1951 até 1959), que contava sobre alguns casos acontecidos em Los Angeles envolvendo o detetive policial, o Sargento Joe Friday e seus companheiros. O espetáculo levava o nome de *Dragnet*, pois era um termo policial que significava um sistema de medidas coordenadas contra criminosos e suspeitos. *Dragnet* foi, possivelmente, a série mais famosa da época e também foi creditada a melhoria da imagem pública da polícia nos Estados Unidos.

mídia com cada novo texto contribuindo de forma distinta e valiosa para o todo” (JENKINS, 2015 p.141).

Uma narrativa transmídia também está ligada inteiramente à cultura tecnológica. Para que uma história seja construída em diversas plataformas midiáticas, vários profissionais precisam estar envolvidos: produtores de audiovisual, de textos, e literatura, histórias em quadrinhos, games entre outros. Dessa maneira, como define Carmo et al, o trabalho colaborativo está totalmente integrado a essa forma de narrativa.

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. (CARMO et al. 2017, p.5).

Essa ação transmídia também é caracterizada, segundo Jenkins, como um ato libertador para a criação e divulgação de conhecimento. Conforme relato de um dos envolvidos na obra “Matrix”, essa liberdade é apresentada, “como explicou Yoshiaki Kawajiri, animador de *Program* - ‘o projeto me atraiu porque a única limitação era a de que eu deveria atuar dentro do universo de Matrix; fora isso, poderia trabalhar com inteira liberdade” (JENKINS, 2015, p. 154).

A cultura transmídia também possibilita abertura aos diálogos com outras culturas. “Os irmãos Wachowski, por exemplo, viram a cocriação como um veículo para expandir o potencial mercado global, trazendo colaboradores cuja presença evocava formas distintas de cultura popular de outras partes do mundo” (JENKINS, 2015, p. 154). Jenkins discute sobre a visão de integração das várias culturas pelos envolvidos na obra de Matrix. Com isso, há então o encontro de diversidades, de saberes e de valorização da própria cultura e das demais presentes no mundo. Uma narrativa transmídia possibilita que os diferentes saberes sejam apresentados, e pode até iniciar uma quebra de preconceitos nesse âmbito, pois não existe saber menos ou saber mais, existem diferentes saberes, e isso pode ser expresso através desse formato de trabalho.

Essa integração pode ser vista nas inúmeras comunidades de fãs de algumas dessas obras, ou de outras, manifesta nos conteúdos *fanfics*. São pessoas do mundo inteiro que consomem e produzem essa narrativa, pois são até mesmo responsáveis pela construção que resulta nessa integração entre fãs. Como no caso dos criadores da

*lostpedia*³, uma página criada por fãs de Lost e que contém várias informações sobre a série. Análises dos episódios e pontos de vista. Essa é uma das integrações culturais que a narrativa transmídia proporciona.

Seguindo essa discussão, o modelo transmídia pode ser uma importante ferramenta para a construção de conhecimento. A educação escolar é uma necessidade básica na vida do ser humano, embora muitos ainda não tenham acesso a ela. Segundo o estatuto da criança e do adolescente (ECA), art.53, “a criança e o adolescente têm direito à educação, visando ao pleno desenvolvimento de sua pessoa, preparo para o exercício da cidadania e qualificação para o trabalho[...]”, ou seja, a própria lei esclarece que educação escolar é imprescindível na construção do conhecimento e da vida social da criança e do adolescente.

Segundo Freire, “o conhecimento é o processo que implica na ação-reflexão do homem sobre o mundo” (FREIRE 2014, p.79). Desta maneira, o estudante é convidado a conhecer as diversas áreas e, ao iniciar esse contato, refletir seu papel enquanto cidadão e trabalhar para que a cada dia mais haja a absorção do que se estuda e do que virá pela frente. Para Paulo Freire, “o conhecimento não é algo dado e acabado, mas um processo social que demanda a ação transformadora dos seres humanos sobre o mundo” (FREIRE 2014, p. 111). Seguindo esse pensamento, o estudante é convidado a participar na transformação de sua própria realidade e da realidade que o cerca. A construção do conhecimento é sempre um trabalho colaborativo. As crianças e jovens estudantes precisam estar a todo o momento interagindo com o que há de atual na sociedade. Aliás, já fazem isso independente da escola por meio de seus celulares e outros dispositivos tecnológicos. Por meio das novas mídias, conhecem diferentes narrativas, diferentes meios de contar uma história. Trata-se de um conhecimento construído fora das salas de aulas. O estudante tem a possibilidade de interagir com as diversas áreas, com os diversos universos e as tantas outras culturas existentes, como afirma Soares:

Francisco Gutiérrez, ao buscar resposta à pergunta "para que educar na era da informação?", propõe que a escola contemporânea se volte mais para a sensibilidade humana que para uma racionalidade abstrata e distante. E para que este sentido aflore com maior naturalidade e a comunicação se faça, o autor propõe que a escola eduque para a incerteza, para usufruir a vida, para a significação, para a convivência

³ Disponível em: http://pt.lostpedia.wikia.com/wiki/P%C3%A1gina_Principal

e, finalmente, para a apropriação da história e da cultura (SOARES, 2000, p. 17).

Uma forma de aprendizado, aliado a transmídia, está se desenvolvendo em diversos lugares do mundo, incluindo o Brasil, como uma forma de trabalho colaborativo e construção dos saberes através de integração entre professor e aluno, escola e comunidade e o uso das narrativas transmídia. Essa forma de estudar possibilita ao estudante a liberdade construtiva, capacitando-o para o uso dos diferentes meios de comunicação existentes. O que faz com que a inclusão tecnológica possa ocorrer no ensino escolar. É uma experiência educomunicativa rica e propositiva. Soares (2012) define a educomunicação como uma interface entre a comunicação e educação, que pode ocorrer em escolas através do uso de recursos e processos tecnológicos. Possibilitando, então, o despertar da criatividade, bem como proporcionar o contato ético, crítico e responsável com as novas tecnologias digitais.

Desta maneira, a educomunicação possibilita construir, o que Ismar Soares chama de ecossistemas comunicativos. Isso significa elaborar e reestruturar relações de comunicação existentes na escola, entre a direção, professores e alunos, assim como da escola para com a comunidade, compondo ambientes abertos e democráticos. Muitas das dinâmicas adotadas na educomunicação apontam para contradições das formas autoritárias de comunicação (Soares, 2014). Na educomunicação, a tecnologia da informação é parte importante da elaboração dos ecossistemas comunicativos. É preciso pensar nesses meios como agentes que promovem e fomentam a educação de alunos (Niewinski, 2015). Assim, “Educomunicação é unir os meios de comunicação objetivando o uso dos mesmos em prol da educação” (NIEWINSKI, 2015, p. 22-23). Na educomunicação, os papéis de todos os envolvidos são repensados. Professor e aluno, ambos são produtores de conhecimentos, paralelamente são disseminadores desse mesmo conteúdo. “O aluno não é mais mero recebedor de informações e nem o professor um ‘arquivo’ a ser aberto” (NIEWINSKI, 2015, p. 23).

Educomunicar também é humanizar as relações. Todas as formas de relacionamentos dentro da construção de uma dinâmica educomunicativa são horizontalizadas. O que antes inibia a vontade do estudante de participar das aulas, de contribuir com o que conhece, na educomunicação a proposta é outra. Isso acontece devido ao engajamento do profissional educador. Ele é o responsável por

dinamizar essa relação, tornando-a uma relação de parceria, de todos se ajudarem para um bem maior, sendo esse bem, a construção do conhecimento.

EDUCOMUNICAÇÃO EM CUIABÁ

O estado de Mato Grosso, capital Cuiabá, está localizado na região Centro-Oeste brasileira. O estado abrange uma área de 903.357 km², com uma população em cerca de 3, 442 milhões de habitantes e 141 municípios, alguns deles já com projetos de educomunicação em escolas estaduais, principalmente. Segundo a Secretaria do Estado de Mato Grosso, 56 municípios são atendidos com professores educadores em escolas. Dentre os 56 municípios, são 141 escolas com projetos de educomunicação.

Dentre esses projetos de educomunicação, está o projeto “Educomunicação, Ciência e Outros Saberes”. Esse projeto, criado e desenvolvido por professores e alunos do curso de Comunicação Social da UFMT nos anos de 2015 e 2016, foi uma parceria da Secretaria de educação (SEDUC), e a Universidade Federal de Mato Grosso (UFMT). Nele, os estudantes são convidados a repensar a forma de utilização do aparelho celular, empregando-o na produção de material educativo em sala de aula. Nesta atividade, os alunos gravam, editam, escrevem em formato jornalístico, em formato ficcional, ou seja, ele tem a liberdade de escolher como prosseguir na execução deste material.

O projeto atendeu algumas cidades urbanas e rurais. A cada semana, uma equipe composta por professores e estudantes da UFMT iam até as cidades e conduziam oficinas para os estudantes e os professores. Os estudantes desenvolviam trabalhos, muitos destes publicados no site plataforma mais 10⁴.

Ainda em Cuiabá, um outro projeto de educomunicação que está em andamento, é o projeto *Alpha Science Proemi*, de uma escola da área urbana de Cuiabá, cujo educador atual participou do projeto educomunicação, ciência e outros saberes, em uma escola de Cuiabá, a Jose de Mesquita. Escola essa, que produziu diversos vídeos sobre aulas de campo, história da cidade, saberes populares e até um jornal impresso⁵.

O professor, André da Silva Costa, tem formação em licenciatura plena e ciências biológicas pela UFMT, com especialização em gestão e didática do ensino

⁴ Disponível em: <http://www.ufmt.br/mais10educucomunicacao/>

⁵ Disponível em: <http://www.ufmt.br/mais10educucomunicacao/noticias/1670/>

superior. André é engajado enquanto educador, sempre propondo novas atividades aos seus estudantes e os instigando a conhecer um novo mundo, a ter novos horizontes, para assim tornarem-se jovens críticos e apaixonados pelos estudos.

O projeto do qual ele é coordenador propõe aos estudantes a produção de material digital para publicação no site. Material relacionado às visitas de campos, eventos das escolas e também para a os estudos fora da escola. Os alunos também são estimulados a produzir textos, vídeos, *podcasts*, fotografias. O professor educador da escola, relatou que a proposta é fazer com que os estudantes enxerguem que o celular, o computador, não são apenas ferramentas de lazer, mas que também podem ser usadas para os estudos. Indo além, o professor afirma que tenta construir com os estudantes essa liberdade criativa, por meios das tecnologias, local considerado por ele de linguagem extremamente jovem. Isso significa que os mesmos não terão receio de imergir neste mundo, bem como, estarão livres para constituir novos conceitos, conhecimentos e costumes.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A juventude e a tecnologia estão cada dia mais enredadas. Não é raro ouvir dizer de uma mãe que seu filho fica muito tempo no celular ou computador. Crianças e jovens aprendem facilmente a manusear tecnologias digitais e até mesmo ensinar como utilizar um aparelho de celular, tablet, computador, ou qualquer outra ferramenta tecnológica, “e quando observamos que destreza é essa que qualificaria os jovens como experts em tecnologias, constatamos que se trata, basicamente, da capacidade de lidar funcionalmente com essas mesmas tecnologias” (PEREIRA E POLIVANOV, 2012, p.77).

A partir dessa reconhecida destreza, essa expertise com as tecnologias, pode-se também admitir que a transmídia enquanto narrativa que privilegia diferentes linguagens se ajusta ao interesse das criança e jovens e atende as propostas pedagógicas das escolas. Isso pode ser verificado na produção dos jovens estudantes do projeto Educação, Ciência e Outros Saberes, que trabalharam com o celular para executar conteúdos propostos em sala de aula.

Em relatos documentados em áudio e vídeo, professores das escolas que receberam o projeto Educação, Ciência e Outros Sabres falam sobre o ganho

obtido para vida escolar e comunitária. Para eles, esse tipo de trabalho, o trabalho colaborativo por meio das narrativas transmídia, alcançou o que se discutiu no começo sobre a criação de ecossistemas criativos. Por meio deste processo, o diálogo entre professor e estudante tornou-se mais amplo e mais agradável. O trabalho colaborativo incentivou o desejo dos estudantes em trabalhar com as diversas mídias, com os colegas e professores.

Em outro relato, uma professora descreve que os estudantes começaram a sentir-se capazes de realizar as atividades propostas. Todo o medo e vergonha de perguntar, tirar dúvidas estava começando a não fazer mais parte do ambiente escolar. Os relatos dos pais vão na mesma direção. Os pais descreviam a alegria dos filhos em fazer parte do projeto e os estimulavam sempre a buscar mais ainda o conhecimento. Foi possível também verificar a alegria das pessoas presentes nos encontros de educomunicação com as comunidades e nos eventos de encerramento do projeto, ocasiões em que os produtos produzidos pelos estudantes eram apresentados. Pais, professores e estudantes demonstravam entusiasmo com os resultados. Estes relatos mostram que a educação e narrativas transmídia, juntas, resultam em ganhos para a comunidade escolar e também para comunidade local.

REFERÊNCIAS

CARDOSO, J. **A narrativa transmídia em dragnet**. Estudos interdisciplinares da comunicação (intercom): São Paulo, 2016. Disponível em: <<http://www.portalintercom.org.br/anais/sul2016/resumos/R50-1722-1.pdf>>. Acesso em: 08 set. 2017.

CARMO, A. et al. 2017. **Transmídia e educação: a construção colaborativa de saberes**. Estudos interdisciplinares da comunicação (intercom): São Paulo, 2017. Disponível em: <<http://portalintercom.org.br/anais/nacional2017/resumos/R12-1122-1.pdf>>. Acesso em: 11 set. 2017.

COSTA, J. J. S. **A EDUCAÇÃO SEGUNDO PAULO FREIRE: UMA PRIMEIRA ANÁLISE FILOSÓFICA**. Disponível em:

Educação, n. 19, p. 12-24, 2000.

FREIRE, P. **Extensão ou comunicação?** Editora Paz e Terra, 2014.

JENKINS, H. **Cultura da convergência**. Aleph, 2015.

JENKINS, H; FORD, S; GREEN, J. **Cultura da conexão: criando valor e significado por meio da mídia propagável**. Aleph, 2015.

MATIAS, A. **O experimento transmídia da Marvel**. Universo online (uol), São Paulo, 14 mar. 2015. Disponível em:< <http://matias.blogosfera.uol.com.br/2015/03/14/o-experimentotransmidia-da-marvel/>>. Acesso em: 09 set. 2017.

MATIAS, A. **O formato transmídia é irreversível**. Estadão, São Paulo, 02 mar. 2009. Disponível em: <<http://www.estadao.com.br/noticias/geral,o-formato-transmidia-irreversivel,1436>>. Acesso em: 09 set. 2017.

NIEWINSKI, Simone Biedzicki. **O celular em sala de aula: uma proposta metodológica voltada para a Educomunicação**. 2015.

PEREIRA, V. A; POLIVANOV; **Entretenimento como Linguagem e Materialidades dos Meios nas Relações de Jovens e Tecnologias Contemporâneas**. In: Livia Barbosa. (Org.). Juventudes e Gerações no Brasil Contemporâneo. Porto Alegre: Sulina, 2012, v. p. 78-96.

RESENDE, L. R; MIRANDA, M. **Educomunicação**. SEDUC- Secretaria de Educação, Esporte e Lazer. 2017. Disponível em: <http://www2.seduc.mt.gov.br/documents/9314456/9727909/Revista+Edu_JANEIRO+2017.pdf/74b9810b-d42f-c9b2-a76e-1f6b418c21e3>.

SOARES, I. O. **Educomunicação: um campo de mediações**. Comunicação & Educação, n. 19, p. 12-24, 2000.

SOARES, I. O. **Mas, afinal, o que é educomunicação**. Portal do Núcleo de Comunicação e Educação da Universidade de São Paulo–USP, 2014.