

Uso assertivo de narrativas transmídia e de Tecnologias da Informação e da Comunicação como ferramentas para fomento da aprendizagem

Assertive use of transmedia storytelling and Information and Communication Technology as tools to foster learning

Arielly Kizzy Cunha¹

José Luís Bizelli²

José Anderson Santos Cruz³

Alexander Vinicius Leite da Silva⁴

Resumo: As inovações tecnológicas e as concepções sociais contemporâneas virtuais, digitais, efêmeras, competitivas, imagéticas favorecem o desenvolvimento de novos processos educacionais, e a inclusão dessas tecnologias como ferramentas para fomento do aprendizado. Educadores, pais, crianças e profissionais produtores desses conteúdos estão envolvidos no processo. O estudo objetiva reflexão sobre as características dos nativos digitais, crianças, jogadores, espectadores, consumidores, e também dos produtores de conteúdo, que demanda equipe multidisciplinar de produtores de histórias, audiovisual, jogos. Através de revisão bibliográfica e análise e síntese de conteúdos observa-se e constata-se mudanças das ações, na formação e na importância das Narrativas Transmídia para os indivíduos dessa geração, e de que esses produtos já fazem parte de suas vidas e seu uso pode ser benéfico, se mediado, direcionado e planejado, pelos responsáveis, educadores e pela equipe de profissionais que os produzem.

Palavras-chave: Narrativa transmídia. Tecnologias. Informação. Comunicação. Educação.

¹ Universidade Estadual Paulista (UNESP), Bauru – SP – Brasil. Docente no Curso de Graduação em Rádio, TV, e Internet da Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação. Mediadora de Graduação Ensino a Distância no curso de Pedagogia (UNIVESP-SP). Doutorado em Mídia e Tecnologia (UNESP). ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-5155-7210>. Email: ariellykizzy@gmail.com

² Universidade Estadual Paulista (UNESP), Araraquara – SP – Brasil. Livre docente, Faculdade de Ciências e Letras (FCLAr/UNESP) – Brasil; Programa de Pós-Graduação em Educação Escolar. Pesquisador Bolsista de Produtividade em Pesquisa 2 – CNPq. Coordenador Nacional FEPAE. ORCID: <http://orcid.org/0000-0002-6634-1444>. E-mail: jose.bizelli@unesp.br

³ Universidade Estadual Paulista (UNESP), Araraquara – SP – Brasil. Doutor em Educação Escolar, Faculdade de Ciências e Letras (FCLAr/UNESP) – Brasil. Orientador Colaborador ESALQ/PECEGE. Editor Adjunto de Periódicos e Assessor Técnico em Gestão de Periódicos Científicos. Bolsista CAPES. Editor responsável pela Editora Ibero-Americana de Educação. ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-5223-8078>. E-mail: anderson.cruz@unesp.br

⁴ Centro Universitário Sarado Coração (UNISAGRADO), Bauru – SP – Brasil. Graduando em Letras. Bolsista PIBID/CAPES. ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-4672-8799>. E-mail: alexandervinicius.s@gmail.com

Abstract: Technological innovations and contemporary social concepts – virtual, digital, ephemeral, competitive, imagery – favor the development of new educational processes and the inclusion of these technologies as tools to foster learning. Educators, parents, children and professionals producing these contents are involved in the process. The study aims to reflect on the characteristics of digital natives, children, players, viewers, consumers, and content producers, requiring a multidisciplinary team of story, audiovisual and game producers. Through literature review and content analysis and synthesis, changes in actions related to the development and importance of Transmedia Storytelling are observed and verified for individuals of this generation, and these products are already part of their lives, and their use can be beneficial if mediated, directed and planned by those in charge, educators and the team of professionals who produce them.

Keywords: Transmedia Storytelling. Technology. Information. Communication. Education.

Introdução

As tecnologias, tanto nas comunicações interpessoais quanto socioculturais, mudam os interesses dos indivíduos e conseqüentemente suas formações (PRENSKY, 2012). Intensificam-se os processos de ensino e aprendizagem com essas inovações atuando fortemente como ferramentas.

Esta pesquisa busca fornecer referências para refletir sobre situações que abarcam o cenário da educação atual e futura, que trazem consigo mudanças e conseqüências, bem como as produções de Narrativas Transmídia (NT), suas características e metodologia de produção. Através de estudos sobre Educação, Tecnologias de Comunicação e Informação (TICs) e NT nos processos de ensino e aprendizagem, objetiva-se contribuir com a criação de novos paradigmas no âmbito da educação e dos processos de ensino e aprendizagem. A pesquisa postula que intencionalidade, planejamento e bom uso das ferramentas são instrumentos importantes e valiosos para gerar boas estratégias do ensino que podem contribuir para a construção de consenso entre atores em um campo e propõe-se a descrever alterações no âmbito comunicacional, educacional e suas especificidades.

Atualmente o público infantil já vive imerso nas TICs; assim, o trabalho caracteriza uma metodologia para o estudo onde o indivíduo é autônomo e curioso, busca seu desenvolvimento, ou seja, procura instintivamente aprofundar o conhecimento e agregar informação de forma atrativa, através de conteúdos e procedimentos do seu interesse, com meios inovadores e inventivos, no processo de apropriação de saberes.

Prensky (2012) afirma que precisa haver mudanças: profissionais da educação, alunos, seus familiares e comunidade podem partilhar uma dinâmica diferente e as

mídias permitem o exercício do protagonismo pelo consumo, produção e compartilhamento de conteúdo e participatividade. Os educadores agora têm que considerar tecer a narrativa dos currículos através da mídia de uma maneira interativa.

O mundo contemporâneo traz inúmeras oportunidades para a educação; em contrapartida, altera paradigmas já consolidados. Com os avanços da tecnologia, o acesso à educação foi facilitado, democratizando o conhecimento. A cibercultura possibilita novos estilos de aprendizagem, facilitando o acesso ao conhecimento; é preciso escolher e filtrar as informações, organizá-las em grupos e comunidades onde se possa compartilhar interesses e ideias.

Devemos construir novos modelos do espaço dos conhecimentos. No lugar de representação em escalas lineares e paralelas, em pirâmides estruturadas em 'níveis', organizadas pela noção de pré-requisitos e convergindo para saberes 'superiores', a partir de agora devemos preferir a imagem em espaços de conhecimentos emergentes, abertos, contínuos, em fluxo, não lineares, se reorganizando de acordo com os objetivos ou os contextos, nos quais cada um ocupa posição singular e evolutiva (LÉVY, 2004, p. 158).

Assim é desenvolvida a capacidade de reconhecer o outro como um sujeito dotado de inteligência, pois os diferentes saberes se complementam, gerando uma comunicação efetiva, compartilhamento de informação e valorização do indivíduo promovendo um crescimento coletivo.

Narrativa transmídia

O surgimento de novas tecnologias tem gerado novas possibilidades de aprendizagem; dessa forma, a preocupação com a produção e a qualidade da produção também vem aumentando, principalmente em relação ao conteúdo. Cresce a necessidade de se refletir sobre os impactos futuros disso tudo na formação dos cidadãos.

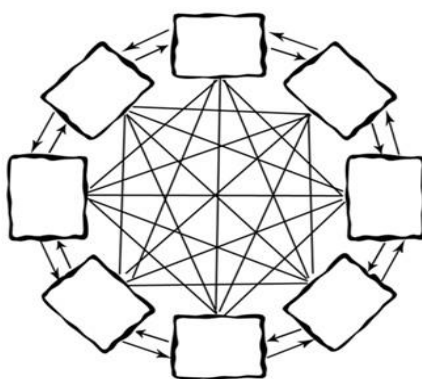
Narrativa Transmídia é a estética ideal da cultura da convergência; é constituída a partir de diversidade de conteúdos independentes e relacionados. Desde a produção, são roteiros e interfaces pensando nessa narrativa. Na forma ideal da narrativa Transmídia, cada meio faz o melhor - a fim de que uma história possa ser introduzida num filme, expandida pela televisão, romances, quadrinhos e para que seu universo possa ser explorado em games ou experimentado como atração num parque de diversões (JENKINS, 2008, p. 138). Um exemplo citado por Scolari (2013) é a franquia Pokémon:

Pokémon é implantado através de jogos, programas de televisão, filmes e livros, e nenhum privilégio médio sobre o outro. Jovens

consumidores se tornaram caçadores e coletores de informações, gostam de mergulhar em histórias, reconstruir o passado dos personagens e conectá-los a outros textos da mesma franquia (SCOLARI, 2013, p. 24, tradução nossa).¹

Os conteúdos Transmídia mudam a forma como o conteúdo audiovisual é produzido; a princípio a história era adaptada à sua plataforma, mas atualmente cada plataforma deve contar uma história diferente. Os profissionais são habilitados para função específica, com visão global, são equipes integradas multidisciplinares de diversas áreas atuando conjunta e simultaneamente, como mostra o fluxograma rizomático²:

Figura 1 – Modelo Fluxograma Rizomático



Fonte: Renó (2011)

A Narrativa Transmídia é considerada o resultado da articulação das distintas partes de uma grande narrativa, todas elas complementares e ligadas a esta. Cada uma está veiculada pela plataforma que melhor potencialize suas características expressivas. Por fazer parte da contemporaneidade na era das redes colaborativas, as comunicações entre os meios, entre os meios e os espectadores e entre os espectadores fortalecem as articulações da narrativa Transmídia, como um movimento intensamente criativo e socializador. Nessa convergência de conteúdos em múltiplas plataformas, ou mídias, a cooperação entre as diversas indústrias de mídias se orienta, de certa maneira, pelo comportamento migratório do seu público que decide qual será a sua sequência narrativa (RENÓ, 2011, p. 210).

Pode até haver uma “nave mãe”, produto principal, que favorece expansões, mas hoje o “tubérculo”, do rizoma é a narrativa. Para Scolari (2013) as NT são fruto de produção integrada e são uma rede de personagens, sucessos, tempos, plataformas e meios. Gomez (2010) propõe oito características da produção Transmídia:

1. O conteúdo é originado por poucos visionários.
2. Cross-media é planejado no início da vida da franquia.

3. Conteúdo é distribuído para três ou mais plataformas de mídia.
4. O conteúdo é único, atende às forças específicas da plataforma e não é redirecionado de uma plataforma para outra.
5. Conteúdo é baseado em uma visão única para o mundo da história.
6. O esforço é feito para evitar fraturas e cismas.
7. Esforço é vertical em toda a empresa, terceiros e licenciados.
8. O desenvolvimento apresenta elementos participativos do público, incluindo: portal da Web, redes sociais e conteúdo gerado pelo usuário guiado por histórias.

O autor demonstra que uma equipe é necessária para executar esse desenvolvimento, sendo diversos profissionais com as habilidades necessárias para coordenar equipes transmídia de roteiristas e equipes interdisciplinares. Becerra, Miguel e Gutiérrez (2015), por sua vez, descrevem que, para um modelo de negócios que favorece boa distribuição e exploração de um conteúdo, deve ser criado um projeto de propriedade intelectual e industrial, analisando a marca, os territórios geográficos e a cultura local, para que se destina distribuir, prospectando assim o sucesso do produto, a partir do perfil e as características dos personagens, do formato, trilha sonora original, aplicações multimídia, jogos, redes sociais, publicidade, cinema, televisão, rádio.

Esta estratégia está atualmente em ascensão e permite o aumento de rentabilidade dos criadores. Os usuários da Internet estão exigindo cada vez mais conteúdo que esteja ligado à mesma ideia (ALONSO *et al*, 2005). É importante distinguir entre conteúdo crossmedia e conteúdo transmídia. O termo crossmedia é entendido a partir de um conteúdo central; outros derivados são criados a fim de ampliar a marca. Para a história fazer sentido, eles devem ser consumidos juntos. A estratégia de conteúdo crossmedia refere-se à distribuição e ao consumo de conteúdo semelhante por meio do uso combinado de diferentes mídias e mídias, como Internet, TV, rádio ou telefones celulares. Mas o termo transmídia começa com uma marca, e nela são criados diferentes conteúdos adicionais. A diferença é que eles podem ser consumidos independentemente sem desfocar o conceito, complementando o enredo principal. Cada pequena parte favorece a formação de um todo (BECERRA, MIGUEL, GUTIÉRREZ, 2015, tradução nossa).³ Pensar o conhecimento e a inovação em mídia e tecnologia, como esses conteúdos Transmídia podem favorecer a educação, a construção do conhecimento e da ciência através de novos processos, e da renovação da cultura.

O que vai ser disso tudo? Diante do tal questionamento, é necessário repensar o uso das tecnologias na educação e por parte dos sujeitos. O acesso as TICs, de certa forma é crescente, mas apropriar-se para que o sujeito se torne um cidadão crítico e reflexivo é ainda um caminho a ser cada vez mais explorado.

Processos de aprendizagem e uso de NTs e TICs

É preciso pensar meios de trazer às crianças o conhecimento. De acordo com Prensky (2001), os nativos digitais são a geração dos que nasceram e cresceram com as tecnologias presentes em suas vidas. Para Serres (2013), imigrantes e nativos digitais não vivem no mesmo tempo e história. Os nativos são formatados pela mídia, que transforma a sociedade do espetáculo em sociedade pedagógica, onde a concorrência ofusca a escola.

Bauman (2001) vai descrever esse momento como modernidade líquida, as relações sociais na atualidade são fluidas, têm ausência de forma definida, velocidade, mobilidade e inconsistência. O futuro dos nativos digitais é incerto, nebuloso e indefinido. A única esperança está contida no agora; é necessário desfrutar das experiências e aproveitar o agora, o prazer é muito valorizado.

A modernidade líquida é caracterizada pela obsessão pela novidade: a nova notícia, a nova promoção, o novo carro, a nova rede social, a necessidade de viver no eterno presente. A representatividade e valoração da imagem suprem frustrações da realidade. Como Baudrillard (2002) relata em “Simulacros e simulação”: A realidade deixa de existir, se vive numa representação, símbolos possuem mais valor que a própria realidade, a sociedade é atraída pela simulação.

Seres (2013) destaca que, pelo poder que dispõe, a mídia seduz e educa; os professores se tornaram menos ouvidos dentro desse sistema instituidor, dominante, rico e ruidoso, enquanto a criança é criatura autônoma, solidária, criativa, e busca por si seus meios de aprender e produzir conhecimento. Assim, as TICs, com face para a educação, podem ser usadas para o aprendizado através interação, do lúdico, dos jogos, os livros, as competições.

O MEC, Ministério da Educação e do Desporto, traz no Referencial Curricular Nacional para Educação, que:

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

Para que o conteúdo seja interessante para a sala de aula, é importante que possua: clareza dos objetivos; adequação dos objetivos ao conteúdo; coerência na subdivisão do conteúdo; adequação do conteúdo ao tempo disponível; seleção apropriada do material didático; relação de continuidade entre o plano e o desenvolvimento da aula; linguagem clara, correta e adequada ao conteúdo; abordagem das ideias fundamentais ao conteúdo; sequência lógica do conteúdo dissertado;

articulação entre as ideias apresentadas: aplicações e informações atualizadas; conteúdo com informações corretas; adequação do conteúdo em função do tempo estipulado para a prova; estrutura da aula, evidenciando introdução, desenvolvimento e conclusão; uso adequado do material didático.

O Referencial Curricular Nacional para Educação do Brasil (1998) também define que o processo que permite a construção de aprendizagens significativas pelas crianças requer uma intensa atividade interna por parte delas. Esse processo possibilita a elas modificarem seus conhecimentos prévios, ampliá-los capacitando-as a realizar novas aprendizagens, tornando-as significativas.

Diversas correntes de ensino elucidam essa postura, de construção de aprendizagens significativas, e são comumente utilizadas como referência teórica para projetos pedagógicos. A fim de definir as melhores, com vistas à aplicação para a abordagem adequada da temática, são aprofundadas e destacam-se linhas que refletem os objetivos do produto, ou seja, que aproximam o conteúdo da realidade e possibilitam a reflexão, a identificação, e a construção de conhecimentos, por parte do aluno, com acréscimo das informações advindas do programa.

Vygotsky (1993) declara que o pensamento propriamente dito é gerado pela motivação, isto é, por nossos desejos e necessidades, nossos interesses e emoções. A aprendizagem sempre contém relações interpessoais, e que o entendimento do mundo se pauta no outro, não há conhecimento interno pronto que se atualiza sem influência externa, influenciado pelo meio. O autor teoriza que a criança nasce apenas com funções psicológicas que, posterior ao aprendizado da cultura, se transmutam em funções psicológicas superiores e por intermédio das pessoas que interagem com a criança, dando valor e significado social à informação.

Para Freire (2015), o conhecer é um ato dinâmico consciente e participativo, é inseparável da curiosidade e do interesse em decifrar e mudar o mundo, um ato criativo e criador de invenção e reinvenção. O conhecimento está ligado a revelar algo oculto, através de esforço científico e filosófico, sendo assim, a percepção do objeto não leva ao conhecimento dele, é necessário que ocorra análise e síntese, reflexão.

A prática didática de Freire (2015) se fundamenta na educação baseada na assimilação com o objeto de estudo, através de diálogo como a realidade, em contraposição à, por ele, denominada educação tecnicista, bancária. O educando criaria sua própria educação, fazendo seu caminho único ao invés de seguir algum construído previamente, seguindo e criando o rumo do seu aprendizado.

A educação preconizada por Freire (2015) tem como missão educar para transformar, emancipar, combater injustiça discriminação, violência, preconceito, exclusão para fortalecer a democracia participativa; é uma educação tipicamente e reconhecidamente política. Isso porque seu objetivo é desenvolver a crítica reflexiva

nos alunos e, de acordo com Ferrari (2015), ele dizia que, enquanto a escola conservadora procura acomodar os alunos ao mundo existente, a educação que defendia tinha a intenção de inquietá-los.

As novas gerações necessitam novas propostas para expandir seu interesse no conteúdo. Conhecer é um ato criativo e criador de invenção e reinvenção. A NT pode funcionar como ferramenta para corroborar com estas finalidades. Conforme Jenkins (2008), ela ocorre em distintas plataformas, com distintas características, com novos contextos que contribuem para o todo; é uma expansão para diversos universos, a compreensão de cada parte é independente, e não redundante.

Martino (2015) descreve que o lado atrativo da NT é proporcionar, a públicos diferentes, maneiras específicas de viver as narrativas para além do que é apresentado no cinema ou na televisão (p. 38), sendo uma inovação tecnológica multiplataforma e multilinguagem de divulgar informação e conteúdos. É importante salientar, como faz também o autor, que o sucesso depende do engajamento do público com os produtos.

Para Scolari (2013), com o Transmídia, a experiência da narrativa se expande, possibilita novos sentidos e até novos conteúdos. A produção de histórias, que acompanha as crescentes possibilidades oferecidas pelas TICs, expande as possibilidades que temos para contar, ouvir, ver e agora, também, ser parte e protagonistas de velhas e novas histórias.

A imaginação é essencial para o processo de conhecimento do mundo, no desenvolvimento estético, afetivo e cognitivo. É um modo de a criança ver além, viabilizando as possibilidades. O trabalho com tecnologias e mídias na Educação deve priorizar e promover o diálogo com o mundo e também com as diferentes linguagens, potencializando o poder de comunicação; os bebês e as crianças devem ser levados a experimentar, vivenciar, descobrir, brincar com as mídias, descobrir um novo modo de comunicar, expressar, criar, pesquisar, imaginar e pensar o mundo.

A interatividade é propriedade intrínseca da comunicação digital: a imersão é intensa quando o usuário é envolvido no espaço da realidade virtual. Na escola, o ambiente tem que preparar para o pensar digital que orientará uma existência repleta de experiências que gravitam entre o mundo concreto e o universo virtual.

Estamos cruzando distâncias e tempos de uma maneira que o nosso corpo físico sozinho não seria capaz. É crescente a utilização, por parte das pessoas, do acesso ao espaço virtual em qualquer dispositivo: são as práticas de acesso que constroem o espaço híbrido entre virtual (ciberespaço) e ambientes físicos em que nosso corpo biológico circula (SANTAELLA, 2007). No entanto, sem apropriação da existência digital, não seremos capazes de exercer nossa liberdade de escolha. Este é o papel reservado para a Educação na era digital (BIZELLI; HEREDERO, 2016).

Como a aceitação de um sistema interativo é determinante do sucesso do sistema, o fator satisfação do usuário enfatiza a avaliação subjetiva do sistema feita por seus usuários, incluindo emoções que possam surgir durante a interação, sejam elas positivas, como prazer e diversão, ou negativas, como tédio ou frustração (PRATES; BARBOSA, 2003).

Nesse sentido, se pode dizer que as tecnologias são meios de difusão de informação, mas para que se possa apropriar-se do conhecimento e verificar as fontes dessas informações, a educação escolar é fundamental na formação do indivíduo a partir da criticidade e reflexão.

A construção do conhecimento demanda liberdade intelectual, espaço para que a curiosidade surja naturalmente. A pesquisa de Nakagaki (2014) destaca que, em termos de resultados de aprendizagem, mais professores da escola estão fornecendo instruções fáceis de entender para as crianças, usando ferramentas de TICs e realizando com sucesso as aulas de uma forma que ajuda as crianças a estender e a aprofundar seus processos de pensamento através do uso das TICs.

Enquanto no Brasil os profissionais da educação ainda estão aprendendo a lidar com as TICs em sala de aula, no Japão, Nakagaki (2014) relata que os professores mostraram a sua capacidade de usar vários materiais digitais para fazer as crianças explorarem mais um assunto e tornarem-se pensadores independentes, e que é evidente que os professores podem conduzir aulas de forma mais eficaz e eficiente, utilizando as ferramentas das TIC. Para a pesquisadora, os benefícios da educação em TICs tornar-se-ão conhecidos apenas quando as ferramentas TICs forem efetivamente utilizadas e a sua eficácia verificada.

A cultura contemporânea transmidiática favorece que se consolidem relacionamentos e comunidades, possibilita que haja maior inclusão, dinamismo, democracia, participatividade e, através dos processos de entretenimento, favorece a ludicidade e a aprendizagem. O que beneficia a construção do conhecimento e autonomia intelectual pressupõe a realização de pesquisas livres, em que a curiosidade da criança surja naturalmente, inclusive para o desenvolvimento das suas próprias narrativas.

Em vez disso, cada criança integra informações de várias mídias, o que leva a todos saberem algo que seus amigos não conhecem. Juntos, eles compartilham as informações e reconstróem de forma colaborativa o universo narrativo. Cada meio contribui para a construção do mundo narrativo; obviamente, as contribuições de cada meio ou plataforma de comunicação diferem umas das outras (SCOLARI, 2013, p. 25, p. 25, tradução nossa).⁴

O desafio colocado está na realidade pedagógica, na escola concreta, que precisa seja capaz de absorver alunos que vivem uma existência digital estampada em

múltiplas plataformas e múltiplos aplicativos. Ao mesmo tempo, diante de um contexto digital, dar conta de tarefas como os processos de ensino-aprendizagem para a formação de sujeitos reflexivos, críticos, criativos e colaborativos.

Considerações

Nesse cenário, os apontamentos complexos destacam-se: informações rasas e com grande volume de acesso; déficit de atenção; acesso a conteúdo inapropriado e sem reflexão por parte do sujeito e das famílias – por parte das famílias é quando não há uma fiscalização. No âmbito positivo, salienta-se: inteligência coletiva; linguagens digitais universais; verdadeira globalização e conhecimento de culturas; possibilidade de aprofundar conhecimentos e saber de tudo a um clique; construção coletiva de saberes de dados reais, pesquisas coletivas.

A Pedagogia Transmídia permite que os alunos e o conteúdo fluam através das plataformas de mídia. Os alunos podem inserir seu aprendizado de uma maneira que atenda às suas necessidades, e os educadores podem aproveitar os pontos fortes e maximizar o poder de plataformas individuais.

Transcender o conteúdo dessa maneira permite o compartilhamento colaborativo e a proliferação de conhecimento em todo o mundo. Esse novo modelo de aprendizado vai além dos limites de uma sala de aula e, em vez disso, permite que o conteúdo flua no currículo e de uma mídia para outra.

Aspectos positivos das TICs nos processos de ensino e aprendizagem dependem da participação dos profissionais da educação bem como também da sociedade. O desafio colocado, portanto, reveste-se de um esforço para vencer o horizonte de oferecer uma realidade pedagógica na escola concreta que seja capaz de absorver alunos que vivem uma existência digital estampada em múltiplas plataformas.

Seja na Comunicação ou na Educação, cabe pensar no desafio proposto por Jenkins (2008): entender quais as possibilidades midiáticas contemporâneas para provocar a cultura participativa. Para haver interatividade não basta que recursos tecnológicos apontem para essa finalidade; há que provocar, no público-alvo, o desejo de interagir, de participar, de colaborar, de criar.

Em relação à educação do futuro na sociedade da informação e tecnológica atual com o uso das tecnologias, várias possibilidades existem, mas os profissionais da educação, do audiovisual, da psicologia, da saúde devem interagir e promover discussões de forma multi e interdisciplinar, incluindo também família e estudantes.

A modernidade líquida, na a qual estamos em transição, favorece a fluidez, mas neste processo de mudança, no ambiente educacional ainda atuam muitos professores

com mente, raciocínios, e métodos analógicos, enquanto os alunos majoritariamente têm esses atributos digitais, pois nasceram imersos nesta cultura.

A influência da cibercultura, do virtual, das possibilidades, da inteligência coletiva, do conectado, é explícita; a aquisição do conhecimento não ocorre apenas por vias institucionais, conforme a perspectiva tradicional de ensino. O conhecimento é um processo complexo, dinâmico e contínuo que envolve uma série de etapas preparatórias e o desenvolvimento de meta competências, de conhecimento também das ferramentas e seu uso, além dos conteúdos que favorece.

Na era digital não é possível adquirir toda a informação disponível, o reducionismo não cabe mais na cultura atual, o superficial é vencido pelo banco de dados. A relevância do conhecimento é a reflexão, isso a máquina não faz, ela armazena e processa. O indivíduo sintetiza o estudo de seu interesse, não o todo, pois não daria conta de tudo. Assim, os aprendizados essenciais estão voltados para a diversidade, conteúdo e profundidade.

Através de multiplataformas, o audiovisual educativo e os aplicativos educacionais podem ser usados para o aprendizado digital através de inovações como jogos, livros, relacionamentos e trocas virtuais. No existir digital, as tecnologias devem se prestar para a integração e motivação do aluno dando condições de desenvolvimento para um ser humano mais reflexivo, mais crítico, mais criativo e mais colaborativo.

Comprometimento com a construção do conhecimento deve ser o pacto que entre si estabelecem escolas, professores, estudantes e a comunidade circunvizinha. Só assim se recupera o interesse pela Educação, identificando-a com o presente – o mundo concreto, as condições materiais de existência – e com o futuro aberto pelas possibilidades do pensar digital – que certamente será a ponte para as transformações necessárias para a vida cidadã, pensamento global, novos processos, e renovação da cultura.

Referências

BAUMAN, Z. **Modernidade líquida**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar. Ed, 2001.

BECERRA, H.; MIGUEL, F. J. R. S.; GUTIÉRREZ-MARÍN, I. El sector de la animación: sus fases de producción y nuevas tendencias. **Dilemas contemporáneos: Educación, Política y Valores**, año II, n. 3, art. 9, 2015. ISSN 2007-7890.

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.

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

DELEUZE, G.; GUATARI, F. Rizoma. **Jornal Liberación**, 23 out. 1980. Disponível em: <https://www.rizomas.net/component/taxonomy/tag/Deleuze.html>. Acesso em: 10 abr. 2018.

FREIRE, P. **Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa**. 51. ed. São Paulo: Paz e Terra, 2015.

GOMEZ, J. **Identikit de las narrativas transmediáticas**. Disponível em: <https://hipermediaciones.com/2010/04/03/identikit-de-las-narrativas-transmediaticas-segun-jeff-gomez/>. 2010. Acesso em 20 jan. 2018.

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

LEVY, P. **Inteligencia Colectiva: por una antropología del ciberespacio**. Biblioteca Virtual em Salud, BIREME/OPS/OMS. Washington, 2004.

MARTINO, L. M. S. **Teoria das mídias digitais**. 2. ed. Rio de Janeiro: Editora Vozes, 2015.

NAKAGAKI, M. **Attitudes toward the use of ICT in schools in Japan**. 2014. Disponível em: http://www.childresearch.net/data/school/2014_01.html. Acesso em: 15 jun. 2017.

PRATES, R. O.; BARBOSA, S. D. J. **Avaliação de interfaces de usuário: conceitos e métodos**. Disponível em: http://homepages.dcc.ufmg.br/~rprates/ge_vis/cap6_vfinal.pdf. Acesso em: 14 jul. 2016.

PRENSKY, M. **Aprendizagem baseada em jogos digitais**. São Paulo: Senac, 2012.

PRENSKY, M. **Imigrantes digitais nativos digitais**. On the Horizon University Press, v. 9, n. 5, 2001.

RENÓ, D. **Cinema interativo e linguagens audiovisuais interativas: como produzir**. Tenerife: Editora ULL, 2011.

SANTAELLA, L. **Linguagens na era da mobilidade**. São Paulo: Paulus, 2007.

SCOLARI, C.A. **Narrativas transmedia**. Cuando todos los medios cuentan. Barcelona: Centro Libros PAF, 2013.

SERRES, M. **Polegarzinha**. Rio de Janeiro: Bartrand, 2013.

VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1993.

Notas:

¹ Pokémon se desplaya a través de juegos, programas de televisión, películas y libros, y ningún medio se privilegia sobre el otro. Los jóvenes consumidores se han vuelto cazadores y recolectores de información, les gusta sumergirse en las historias, reconstruir el pasado de los personajes y conectarlos con otros textos dentro de la misma franquicia (SCOLARI, 2013, p. 24).

² Rizoma- Advindo da estrutura de algumas plantas cujos brotos podem se ramificar em qualquer ponto e transformar-se em um bulbo ou tubérculo. A estrutura de produção exposta no fluxograma se baseia nessa ramificação orgânica.

³ Esta estratégia está hoy en día en auge y permite el aumento de rentabilidad de los creadores. Los internautas están cada vez más demandando contenidos que estén vinculados a una misma idea (Alonso et al, 2005). Es importante distinguir entre los contenidos crossmedia y los contenidos transmedia. El término de crossmedia, se entiende a partir de un contenido central, se crean otros derivados con el objeto de extender la marca. Para que la historia tenga sentido

se deben consumir en conjunto. La estrategia de contenidos crossmedia hace referencia a la distribución y consumo de contenidos similares a través del uso combinado de diferentes medios y soportes como son Internet, TV, radio o teléfonos móviles. Pero el término transmedia parte de una marca, y en ésta se van creando diferentes contenidos adicionales. La diferencia está en que se pueden consumir de manera independiente sin que se desdibuje el concepto, complementando la trama principal. Cada pequeña parte favorece a formar un todo (BECERRA, MIGUEL, GUTIÉRREZ, 2015).

⁴ Más bien cada niño integra la información de varios medios, lo que lleva a que cada uno conozca algo que sus amigos o amigas no saben. Entre todos comparten la información y van reconstruyendo de forma colaborativa el universo narrativo. Cada medio hace un aporte a la construcción del mundo narrativo; evidentemente, las aportaciones de cada medio o plataforma de comunicación difieren entre sí (SCOLARI, 2013, p. 25, p. 25).

Recebido em: nov.2020

Aceito em: dez.2020