



APRENDIZAGEM DE CRIANÇAS MEDIADA PELA CONVERGÊNCIA DE CONTEÚDOS PRODUZIDOS PARA PLATAFORMAS DIGITAIS

Cintia Bastos Ferreira¹
Luís Paulo Leopoldo Mercado²

INTRODUÇÃO E REFERENCIAL TEÓRICO

A comunicação de hoje, principalmente por conta da internet, traz elementos e formas de interação que não eram possíveis cerca de trinta anos atrás, em grande escala. Vive-se hoje numa sociedade conectada, a chamada sociedade em rede (CASTELLS, 2005).

Na sociedade em rede, a tecnologia é o trabalho de pessoas que criam técnicas e se traduz em desenvolvimento e, assim, transforma constantemente as relações e comportamentos. E, quando acontece este tipo de transformação, as pessoas acabam naturalizando a tecnologia criada, trazendo-a como parte do seu dia-a-dia (MARCUSE, 2018; CARVALHO, 2017; PINTO, 2005), como, por exemplo, um dia já foi o caso da roda e hoje é o caso da internet e dos dispositivos para a conexão em rede, que as pessoas utilizam em várias situações da vida cotidiana.

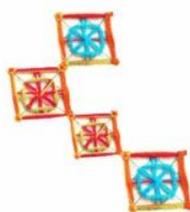
Tal uso cotidiano da internet torna visível a presença da convergência e a convergência em seu amplo sentido, ou melhor, em diversos sentidos, que expressam a sua polissemia. Em linhas gerais, segundo o dicionário brasileiro da língua portuguesa, “convergir é o ato de dirigir-se para o mesmo ponto” (CONVERGIR, 2020).

Quando se fala em várias formas de trazer a informação que agora podem estar concentradas em um único lugar, como os jornais impressos, o rádio, emissoras de televisão, que podem ser todos acessados através de uma única tela, aí trata-se da convergência de mídias. (CASTELL, 2005; SANTAELLA, 2007).

Outro entendimento sobre o termo convergência comumente trazido na sociedade em rede, é a questão da convergência entre o que é ‘presencial’ e o que é ‘virtual’. Com o passar do tempo, entretanto, esta dicotomia entre o que é ‘presencial’ e o que é ‘virtual’ ou ‘à distância’ vem se dissipando, pois o entendimento é que aquilo que não está presente no mesmo espaço, não deixa de ser real. Outra questão que é levada em conta é que as pessoas são cada vez mais

¹ Doutoranda do Programa de Pós Graduação em Educação (PPGE) da Universidade Federal de Alagoas - UFAL, cinbas2@gmail.com;

² Professor orientador: Doutor, Centro de Educação / PPGE - UFAL, luispaulomercado@gmail.com



multitarefa e estão sempre se utilizando de artefatos de conexão em rede, mesmo quando estão convivendo no mesmo espaço físico (SANTAELLA, 2016; CAMPOS, 2018).

Outra definição de convergência, que foi a escolhida para fundamentar este artigo, é aquela que a traduz como sendo o conjunto de várias ações ou produções sobre uma determinada temática, podendo atender a um mesmo objetivo, mas que sejam voltados para diferentes suportes digitais e que, mesmo abordando um tema único, sejam produções diferentes e independentes (não repetitivas), sendo complementares, mas não condicionadas às demais. E quem consegue ter o domínio do todo ou da maior parte do todo, consegue aprofundar-se mais na temática em questão. Como exemplo deste sentido de convergência, existem as ações que são desenvolvidas a partir de obras literárias, quando, a partir de um livro, surgem filmes, jogos, vídeos e até comunidades de discussão online (JENKINS, 2009).

Neste contexto, onde há a necessidade do planejamento de estratégias pedagógicas que deem conta de potencializar a aprendizagem das crianças da sociedade da informação, este artigo tem como objetivo: ‘Descrever a experiência da produção de conteúdos digitais para a mediação da aprendizagem de crianças’.

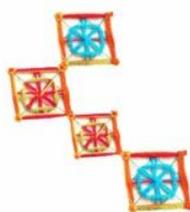
Para pensar as produções, apresentar e discutir os resultados, foi utilizada como referencial teórico a ‘Cultura da convergência’ de Henry Jenkins. As categorias criadas a partir dos conceitos de Jenkins utilizados para a discussão foram: ‘A saída do “one to many” para o “many to many”’ e ‘A transmídia como alternativa para auxiliar a aprendizagem’.

MATERIAIS E MÉTODOS

Para este artigo, foi realizada uma pesquisa do tipo relato de experiência, com abordagem qualitativa. A experiência relatada foi a construção de obras digitais que tinham como finalidade auxiliarem no estudo de conteúdos trabalhados por professores em sala de aula.

Todas as etapas de planejamento e execução dos materiais didáticos foram realizadas numa colaboração entre a pesquisadora e uma criança, à época da pesquisa, estudante do sexto ano do Ensino Fundamental.

Na primeira etapa, foi feita a seleção dos conteúdos que serviriam de base para a construção dos materiais didáticos nas plataformas digitais. Foram escolhidos conteúdos das disciplinas de: Português (tempos verbais do indicativo) e Ciências (mudanças do estado físico da água).



A segunda etapa contou com a escolha das plataformas onde seria produzido e postado o material elaborado. Foi criado um canal na plataforma YouTube, aberto um blog através do Google Blogger e feita uma conta no ToonDoo.com, para a confecção de histórias em quadrinho digitais. Também foi escolhido o PowerPoint, para complementação do conteúdo escrito e utilização de imagens.

A terceira etapa foi a preparação de todo o material didático de cada um dos assuntos escolhidos e, para cada um dos dois assuntos, foi elaborado um roteiro para os vídeos que seriam gravados e editados para o YouTube. A partir do que seria abordado no roteiro, a criança também criou histórias em quadrinho, que depois acabaram fazendo parte dos vídeos. Além dos vídeos, os conteúdos também foram abordados, de uma forma diferente, com linguagem escrita, através do blog. Cada produção complementando a outra e aprofundando a discussão sobre o conteúdo, num processo de convergência.

A quarta etapa da pesquisa foi a discussão dos resultados à luz da ‘Cultura da convergência’ de Henry Jenkins.

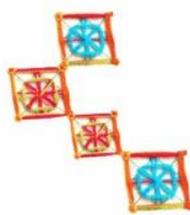
RESULTADOS E DISCUSSÃO

Tendo em vista o referencial de Henry Jenkins, foram consideradas duas categorias, baseadas em alguns dos seus conceitos: ‘A saída do “one to many” para o “many to many”’ e ‘A transmídia como alternativa para auxiliar a aprendizagem’.

- A saída do “one to many” para o “many to many”

Para a Cultura da Convergência, o “one to many” é traduzido como a transmissão de informações por um único emissor ou poucos emissores como verdades absolutas para várias pessoas, sendo estas pessoas, receptores passivos. Já o “many to many” é a transmissão de informações por vários emissores diferentes, que conseguem chegar a muitas pessoas, que podem assumir comportamentos autorais. (JENKINS, 2009).

Na experiência apresentada neste artigo, para estudar o assunto e planejar suas ações, o estudante usou o livro didático adotado pela escola, além de vídeos e textos extraídos de sites e blogs da internet. O livro didático pode ser considerado uma tecnologia que faz o papel do “one to many”, pois é uma obra que vem pronta para o estudante, como detentora do conhecimento. Neste sentido, o “one to many” representa a lógica da comunicação de massa, onde existe a



pessoa que transmite, ou objeto transmissor e os receptores passivos (CERUTTI-RIZZATTI e IRIGOITE, 2015).

Os sites e blogs da internet que o estudante desta pesquisa utilizou para fazer suas buscas estão na lógica do “many to many”, pois têm relação com a comunicação em rede, onde não cabe mais apenas um transmissor e vários receptores passivos, mas que é composta por vários emissores diferentes, que dialogam e interagem com receptores ativos. O caráter de consumidor ativo se dá na interatividade e nas decisões que ele toma no momento de fazer as buscas. (CERUTTI-RIZZATTI e IRIGOITE, 2015).

Mesmo quando as escolas fazem uso de práticas tradicionais de ensino e aprendizagem, na perspectiva do “one to many”; as crianças e jovens da sociedade em rede fazem seus estudos em casa de forma mais dinâmica e intuitivamente buscam outras fontes de informação. Eles saem da esfera do “one to many” para a esfera do “many to many”, pois têm acesso a muitos conteúdos, têm a oportunidade de ampliarem círculos de interação, e têm a possibilidade de autoria, tudo que potencializa uma aprendizagem ativa (GANZELA, 2018).

A aprendizagem ativa tem relação com a capacidade que o indivíduo tem de partir de situações mais simples para situações mais complexas e também de conseguir adaptar-se a circunstâncias diferentes. Esta mobilidade cognitiva da aprendizagem ativa, é única e individual e é possível a partir da construção da sua própria trilha de conhecimento e tal trilha será mais rica, quanto maior for o acesso a informações (MORAN, 2018).

- A transmídia como alternativa para auxiliar a aprendizagem

Na produção das obras pela criança desta pesquisa, houve a preocupação em trazer os conteúdos de formas complementares, mas, ao mesmo tempo, independentes. O que está contido nos vídeos é diferente do que está contido nas postagens do blog. Mas se a pessoa tem acesso às duas obras, acaba conseguindo um aprofundamento maior, pois elas são integradas. A criança também, ao produzir o próprio material na perspectiva da convergência, acaba conseguindo fazer associações complexas, pois, a todo momento estava num processo de construção, reconstrução, avaliação.

Mídias, aqui neste artigo são consideradas como os meios de transmissão da informação, como exemplo, o rádio, a televisão, o jornal, a internet. Já os canais de mídia são as plataformas utilizadas por determinada mídia, para trabalhar as informações, por exemplo, a mídia internet usa vários canais de mídia, como o youTube, os Blogs, os jogos online, o Whatsapp, o



Instagram e outros. Neste artigo, a mídia trabalhada foi a internet e os canais de mídia utilizados para a confecção e publicação dos materiais foram o YouTube, um Blog e um site para a elaboração das tirinhas digitais (JENKINS, GREEN E FORD, 2014).

Todo o movimento que a criança seguiu nesta experiência caracteriza o processo de transmídia, que ocorre quando, por exemplo, uma informação é abordada por vários canais de mídia, sendo que cada canal de mídia transmite a informação de forma diferente dos demais, entretanto, apesar de diferentes, estas formas de apresentação do conteúdo estão entrelaçadas, como que trabalhando numa narrativa. A transmídia, portanto, é a lógica chave para a convergência (JENKINS, 2009; REZENDE e ULBRICHT, 2015).

Os produtos da experiência apresentada neste artigo constituem uma rede narrativa convergente que o estudante fez. Ele, a partir de seus estudos individuais, começou a tecer a sua própria forma de aprendizagem e construiu sua narrativa para aprofundamento teórico. A própria criança utilizou de três plataformas e criou conteúdos integrados em forma de narrativa transmídia, para dois canais de mídia diferentes, o YouTube e o Blog. A criação desta narrativa transmídia por parte do menino, o auxiliou transformar a aprendizagem em algo autoral e trouxe significado e aprofundamento teórico ao que ele estava estudando.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A experiência descrita neste artigo demonstrou que a produção de materiais digitais convergentes são úteis no aprofundamento de conteúdos para crianças no Ensino Fundamental.

A lógica do “many to many” permite que as crianças percebam que não existe verdade absoluta e que elas podem buscar e produzir várias fontes para construir seu conhecimento.

A convergência de vários canais de mídia, própria da narrativa transmídia, tão comum no entretenimento, também pode ser aproveitada na educação, pois através da construção de uma narrativa lógica e bem encadeada, o estudante consegue sair o papel de receptor passivo e passa a ser um estudante autor.

Palavras-chave: Educação; Ensino; Uso didático do computador; Tecnologia; Tecnologia educacional.

REFERÊNCIAS



CAMPOS, F. A convergência como tendência para a educação do presente. **Saber e educar**, V. 15, 2018.

CARVALHO, J. D. Tecnologia, política e filosofia Em Álvaro Vieira Pinto. **Pensando-Revista de Filosofia**, V.8, n. 15, P. 21-30, 2017.

CASTELLS, M. A Sociedade em Rede: do Conhecimento à Política. In: Castells, M. e Cardoso, G. **A Sociedade em Rede: Do Conhecimento à Ação Política**. Brasília: Imprensa Nacional. Casa da Moeda, 2005.

CERUTTI-RIZZATTI, M. E. e IRIGOITE, J. C. S. (2015). A aula de Português: Sobre vivências (in)funcionais. **Revista Alfa**, V. 59, n.2, P. 255-279, 2015.

CONVERGIR. In: **Michelis: Dicionário Brasileiro da Língua Portuguesa**. Recuperado a partir de: <https://michaelis.uol.com.br/moderno-portugues/busca/portugues-brasileiro/convergir/>, 2020.

GANZELA, M. (2018). O leitor como protagonista: Reflexões sobre metodologias ativas nas aulas de literatura. In: Moran, J; Bacich, L. **Metodologias ativas para uma educação inovadora: uma abordagem teórico-prática** p. 45-57). Porto Alegre: Penso, 2018.

JENKINS, H. **Cultura da convergência**. São Paulo: Aleph, 2009.

JENKINS, H; GREEN, J. e FORD, S. **Cultura da conexão: criando valor e significado por meio da mídia propagável**. São Paulo: Aleph, 2014.

MARCUSE, H. Ecologia e crítica da sociedade moderna. Dossiê Herbert Marcuse, Parte 2 Dissonância. **Revista de Teoria Crítica**, v. 2, n. 1. 2, P. 190-203, 2018.

MORAN, J. Metodologias ativas para uma aprendizagem mais profunda. In: MORAN, J; BACICH, L. **Metodologias ativas para uma educação inovadora: uma abordagem teórico-prática**, P. 2-25). Porto Alegre: Penso, 2018.

PINTO, A. V. **O conceito de tecnologia**. São Paulo: Contraponto, 2005.

REZENDE e ULBRICHT. A influência do design de interação e da transmídia na esfera comercial da televisão aberta brasileira. **Revista Geminis**. Ano 6, n.1, P. 17-39, 2015.

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

SANTAELLA, L. Gêneros discursivos híbridos na era da hipermídia. **Revista Bakhtiniana**, V. 9, N. 2, P. 206-216, 2014

SANTAELLA, L. O paradigma do sensível na comunicação. **Revista Comunicação Midiática**, V.11, N.1, P. 17-28, 2016.